二次元视觉欣赏综合画刊

# 萌绘



DVD-ROM
高品质画集收录
2012.8月刊 VOL. 3



画师鉴赏
VOFAN
宫间零
森泽晴行
CARNELIAN

图说新语
萌少女版吸血鬼图鉴·下
最萌手机娘·后篇
花嫁物语
萌帝军事大讲堂·突击步枪篇

游绘殿堂
扩散性百万亚瑟王卡牌鉴赏

新番驿站
青春，音符，奔跑，TARITARI!

GALGAME《恋花绽放樱飞时》超大尺寸海报
随刊附赠



4G数据光盘收录最新画集高清扫描版本，
另有众多美图期待鉴赏。




更多精彩内容尽在光盘中
DVD-ROM
萌绘
ACG
梦幻
VOL. 3

# CONTENTS 目录

## 画师鉴赏


>>偶尔工口一下有什么不可以？——宫间零 …… 2
>>>匣中的宝石少女——CARNELIAN …… 6
>>>光影·魅·无限——VOFAN …… 10
>>>游走在性感与可爱的夹缝间——森泽晴行 …… 14


## 图说新语


>>>黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·下 …… 18
>>>最萌手机娘·后篇 …… 28
>>>主题画廊——花嫁物语 …… 33
>>>萌帝军事大讲堂·突击步枪篇 …… 40


## 游绘殿堂


>>>扩散性百万亚瑟王 卡牌鉴赏 …… 46


## 新番驿站


>>>春的花秋的风冬的飘雪爱的人——《夏雪密会》伤感的回忆之旅 …… 52
>>>青春，音符，奔跑，TARITARI！ …… 56


## PIXIV国度


>>>PIXIV绘师图鉴：电鬼lカズ …… 60
>>>PIXIV近期原创佳作鉴赏 …… 64


## 职人作画教室


>>>过去与未来——by mille …… 68
>>>日常与宇宙人——by ポリポリ …… 72



# 宫间零

## Miyama-Zero

**PROFILE**

日本的插画家、原画家。居住在大阪市。以匿名“まやせろみ”作为一个剧作家活跃着。

# 偶尔工口一下有什么不可以？



代表作品：

- 《恶魔高校D×D》（小说封面、插绘）
- 《织田信奈的野望》（小说封面、插绘）
- 《大奥之樱》（小说封面、插绘）



7月有一部相当欢乐的新番动画想必不少读者都已经看过了，这部动画名叫《织田信奈的野望》，从名字就能一眼看出是恶搞日本历史上著名武将织田信长的。剧情说起来还有点俗套，生活在现代社会的普通男子高中生相良良晴某日突然穿越回了日本战国时代。在这个世界中，今川义元、松平元康、柴田胜家等战国武将们竟以可爱的女孩子的身姿存在着。而且，尾张国的主人织田信长，竟然是使用织田信奈这个名字。相良良晴代替了在这个世界因意外而死的木下藤吉郎，成为信奈的家臣，并帮助她完成统一天下的野心。日本宅似乎对于恶搞历史一直乐此不疲，特别是将史实上存在过的名将萌化成美少女更是他们的挚爱，像是恶搞三国的《一骑当千》和《恋姬无双》，活脱脱将“桃园三结义”的“基情”扯成了“百合”，观众们看得倒也颇为欢乐，《织田信奈的野望》也没有脱离这个路数，威震八方的第六天魔王志田信长在本剧中就变成了一位年仅16岁的美少女，更因奇特的行为举止被大家称呼为“傻瓜公主”……讲到此处，可能还未看过本作的读者会无奈地摇摇头，表示“毫无新意”，不过即便是如此看似“毫无新意”的穿越剧，却依然吸引了大批宅男趋之若鹜，很大一部分原因是多亏了角色原案宫间零的出色人设。宫间零根据各个武将的不同性格将萌点尽可能地放大，精准地戳中宅人们的死穴，由此也掩盖了一些剧情上的薄弱，让这部卖萌动画能维持一个相当不错的收视率。

同绝大多数美少女画师一样，宫间零也是从参与Galgame开发起步的，不过他担任人设的游戏并没有大红大紫，因此宫间零在那段时间还未打响名号。后来，宫间零将工作的重心由Galgame转移到轻小说和卡牌游戏平台，反倒是令他的工作量一时大增，名声也逐渐在御宅族间传播开来。宫间零并不是个挑食的人，在工作领域内更是荤素不忌，从一般向的全年龄轻小说再到各种成人向工口小说，他全都来者不拒。甚至可以说，“肉”才是宫间零的挚爱，即便是全年龄小说的插图，都不免会露一露底裤、挤一挤胸部服务大众，更不要提成人向小说插图的各种大尺度演出了。但，偶尔工口一下又有什么不可以呢？谁不喜欢眼睛和心灵被美少女滋润的感觉呢？所以让我们放下虚伪的面具，一同沉浸在宫间零的萌娘世界中吧！

















# 匣中的宝石少女

## CARNELIAN

**PROFILE**

日本插画家、原画家、游戏制作者。游戏制作公司ORBIT社长。

代表作品：
- 《无颜之月》（人物设定、原画）
- 《暗与帽子与书的旅人》（人物设定、原画）
- 《桃华月禅》（人物设定、原画）





《无颜之月》大概是许多80后的动漫迷们最早接触的工口动画之一吧，笑。在那个资源较为困乏的年代（汗），《无颜之月》曾经陪伴无数情窦初开的少年们度过一个个寂寞的夜晚……尽管很多人都是在多年之后才得知原来《无颜之月》最开始是个文字游戏，但仍不会影响到这部神作在大家心目中的崇高地位。而随着《无颜之月》一起深深印入宅男们脑海中的，还有人设师CARNELIAN的名字，粉丝们大多会亲切地称她为“C姐”，并用调侃的口吻称赞ORBIT的作品为“C姐出品，必属精品”。当然，这确实也是不争的事实。

通常都会认为，美少女游戏界基本是男人一统天下的时代，但在这片饥饿猛兽横行、散发着汗臭的领域内，总会有几位女性的身影格外引人注目，构成一道靓丽的风景，CARNELIAN就是其中之一。但跟其他几位女性原画师所不同的是，CARNELIAN的属性更像是一位女强人，她在很早以前就曾经立誓要成为“美少女游戏业界的翘楚”，为了能提供给自己一个自由展现自我的舞台，她甚至投资兴建了属于自己的游戏公司ORBIT。她的目标并不仅仅是成为Galgame界一流原画那么简单，而是想要将蕴藏在心中的故事通过文字游戏这个平台传达给玩家们，所以在本质上，她更接近于游戏制作人这一身分。

但这种强势的性格并不会影响到她与其他同事之间的相处，因为CARNELIAN坚信“只有大家齐心协力一起努力制作出来的游戏才具备感动玩家的魅力”，在办公室内也喜欢播放大家喜爱的音乐、和属下们打成一片。通过上述的描述，也就不难理解为何ORBIT的第一部作品《无颜之月》会取得如此巨大的口碑成功了。



















CARNELIAN从不会让角色禁锢自己的画笔，她喜欢绘制十几岁的可爱女孩，但如果让她创作性感御姐人妻，她也同样信手拈来。女孩子们的着装，从繁冗复杂的LOLITA洋装、到注重垂顺质感的和服、再到简洁明快的学园制服，可谓是应有尽有，没有哪一种会得到C姐的特别偏好。而她描绘的女孩神情，往往是可爱中带有几分性感诱人，绝对会让人百看不厌。身为一名Galgame原画师，工口场面自然是无法回避的，CARNELIAN不但丝毫不觉得尴尬，甚至可以画出上及纯爱下及凌辱如此之大的跨度，耻度神马的，果然对C姐而言是不存在的吧……但微妙的是，CARNELIAN纤细致密的画风却也征服了不少女性玩家，她创作的男性角色并不会落入俗套，而是同样有着强烈的个人魅力，这或许也是宅女们被C姐作品吸引的原因之一。近几年，C姐的“邪恶触手”也开始逐步伸向女性向游戏界，陆续参加了4款游戏的开发。

但不幸的是，由于2011年3月东日本大地震的影响，ORBIT的几位主要职员因家庭原因不得不暂离工作岗位，导致正在开发中的新游戏《你与我与伊甸的苹果》被迫暂停开发，而ORBIT旗下的各个品牌也遭受波及，最终CARNELIAN做出了ORBIT无期限开发休止的决定。这对喜爱C姐的玩家们而言如同晴天霹雳一般。不过以CARNELIAN的性格而言绝不会如此沉默下去，不久的将来她一定会携带新作重新卷土重来的，届时让我们再一次高举双手呼喊“C姐出品，必属精品”吧！



# 光影·魅·无限

## VOFAN

### 戴源亨

**PROFILE**

1980年6月13日出生于台湾省台南市，中原大学建筑学系毕业，台北艺术大学科技艺术研究所肄业。2004年开始接手台湾版《Fami通》的封面绘制工作，后因担任西尾维新的轻小说《化物语》插画一职而广为人知。



代表作品：
- 《新天使帝国》（人设）
- 《天使帝国3》（人设）
- Fami通家族三姐妹（台湾版《Fami通》吉祥物）





理性与感性的交合、现实与梦幻的错综，鲜丽的色彩与明暗的对比为他赢得了“光之魔术师”的赞誉。他就是VOFAN，一位来自中国台湾、现年32岁的职业插画家。

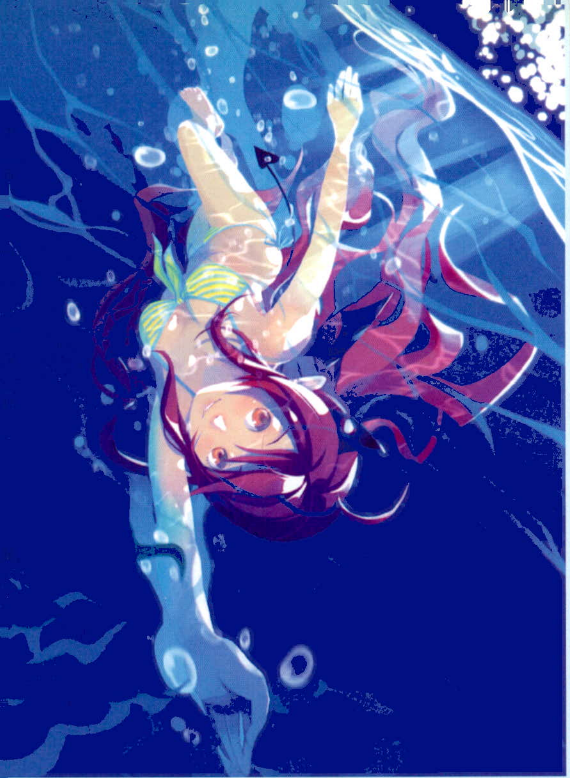
VOFAN本名戴源亨，出生于台湾省台南市。由于日本漫画很早就进入台湾市场，使得VOFAN从很小的时候便处于动漫文化的耳濡目染之下，自幼就很喜欢绘画的VOFAN自然也萌生了想要创作漫画的念头。但是由于在那个时代，且不说绘制漫画，单单是创作一幅插画都要购入大量的作画工具、消耗大量时间，VOFAN的创作也始终处于自娱自乐的阶段。直到他高中时期，互联网开始在全球盛行开来，家中并无电脑的VOFAN在友人的带领下来到一家百货公司的家电卖场中提供的免费上网专柜上网，本着兴趣使然，VOFAN忍不住去搜索了绘图网站，并看到了当时还为数不多的CG画作，大为感动的他即刻对电脑绘画产生了浓厚的兴趣，回家后不久就购入了个人电脑，从此开始了他与CG绘画的不解之缘。

1999年，升入大学的VOFAN加入了刚创建不久的同人社团“夜猫馆咖啡屋”，开始参与同人活动。尽管当时“夜猫馆咖啡屋”还只是一个以贩售同人刊物为目的的小规模社团，但在之后渐渐延伸到绘本、音乐、教学书籍等更宽广的创作领域。2002年创办的“逗猫棒电子报”，致力观察评论台湾动漫创作文化、相关产业发展、并且提供发表平台，邀请创作者以自觉的动漫创作立场发表评论。可以说，“夜猫馆咖啡屋”正是VOFAN的职业生涯起步点。VOFAN属于较早一批开始使用电脑进行绘画创作的人，当时并没有那么多教材可供参考，很多作画经验都是他在实践中一点点磨练出来的，深知创作不易的VOFAN便开始利用“逗猫棒电子报”这一媒介以不定期连载方式进行CG技法的教学，吸引了大批热爱插画创作的青年，VOFAN这一名号也逐渐在台湾省地区叫响开来。

2004年，VOFAN迎来了他职业生涯的第一个转折点。日本最大的电玩杂志《Fami通》正式落地台湾，为办出台湾自己的特色，主编希望能邀请到一位画师可以长期担任台湾版《Fami通》的封面绘制工作，毫无悬念的，这份工作便交予了VOFAN。经过与编辑部的长时间切磋，VOFAN设计出了台版《Fami通》的吉祥物——小恶魔三姐妹，并决定今后的封面插图都以这三人为主角进行创作。小恶魔三姐妹可说是概括了时下主流的美少女类型，长女为红发性感御姐，末女为金发贫乳萝莉，二女则带有一点男孩子气，必然会有一人可以戳中读者的萌点。后来考虑到既然是电玩杂志的吉祥物，总要加入一些电玩常见的元素才好，于是VOFAN又设计出了小恶魔姐妹们的对手——来自天使学园的眼镜娘天使与黑发傲娇萝莉天使，又将眼镜属性和黑长直纳入其中。这几位女孩子从2004年现身台湾版《Fami通》之后就一直活跃至今，已然成为了杂志的招牌特色。

VOFAN职业生涯的第二个转折点来自于2006年，他接手了来自日本的著名轻小说家西尾维新的新作《化物语》的封面及内页插画工作。当然，那时候VOFAN可不知道《化物语》会在2009年被新房昭之拍成TV动画，更无法预料到动画版会取得如此巨大的成功，VOFAN的名字也在一时间成为了全世界御宅族们耳熟能详的对象。

其实为《化物语》绘制的画稿并不能算是VOFAN的本性展现，性情浪漫清新的他更喜爱一种随意的表现手法，西尾维新的角色太过强硬的性格反倒是局限住了他优势的发挥。VOFAN的插画擅长以色彩明暗绘出独特的光影与空气感，画面简单但却富有诗意，在日常里描绘出非日常的风景，让人回味无穷。对于光影与透视的调配独到令日本的文学杂志《浮士德》称他为“来自台湾的光之魔术师”，尔后台湾的出版社也沿用此称。对于光影把握的到位来源于VOFAN对摄影的喜爱，最开始他只是为了绘图取材而开始学习摄影，后来摄影本身不但成为他的重要兴趣，也影响了他的插画构图和上色方式。或许他的经历能为各位想要进一步提升自身绘画水平的读者们提供一些帮助。








TRICK or TREAT


電玩通站





# 游走在性感与可爱的夹缝间

# 森泽晴行

## Morisawa Haruyuki

**PROFILE**

**日本插画家、漫画家。男性，出生于富山县，现居住在东京都。代表作品有轻小说《对某飞行员的追忆》封面&插绘，《梦幻俱乐部》人设、《轮回的拉格朗日》人设原案等。曾获得2010年度“这本轻小说真厉害！”插绘组第14名。**







代表作品：
- 《对某飞行员的追忆》（封面、插绘）
- 《梦幻俱乐部》、《梦幻俱乐部ZERO》（人物设定）
- 《轮回的拉格朗日》（人设原案）
- 《皇女之刃Rebellion 大海盗 莉莉阿娜船长》（人设、插绘）



喜欢玩电玩游戏的玩家即使没有玩过也都或多或少听说过，在以枪车球占据主流的X360上却存在着两款人气极高的以美少女为卖点的恋爱游戏，它们分别是培养少女偶像歌手的《偶像大师》系列和以夜店中女郎为追求对象的《梦幻俱乐部》。《梦幻俱乐部》的诞生时间要晚于《偶像大师》，可说它是沿着《偶像大师》已经铺好的成功之路走过来的，连几位少女的形象风格都与《偶像大师》中的偶像女孩有几分相似，难怪会被玩家们戏称为“夜店大师”。不过在《梦幻俱乐部》中存在着许多打擦边球的邪恶小游戏，各位玩家们都是顶着“绅士”之名大行各种“色色”之事，久而久之自然脱离了《偶像大师》的框架，形成了独成一派的风格。《梦幻俱乐部》对于本篇将要介绍的画师森泽晴行来说也是一部具有特殊意义的作品，它算得上是森泽真正意义上的走红之作，凭借着《梦幻俱乐部》的影响力，森泽才终于算是在业界内扬名立万。

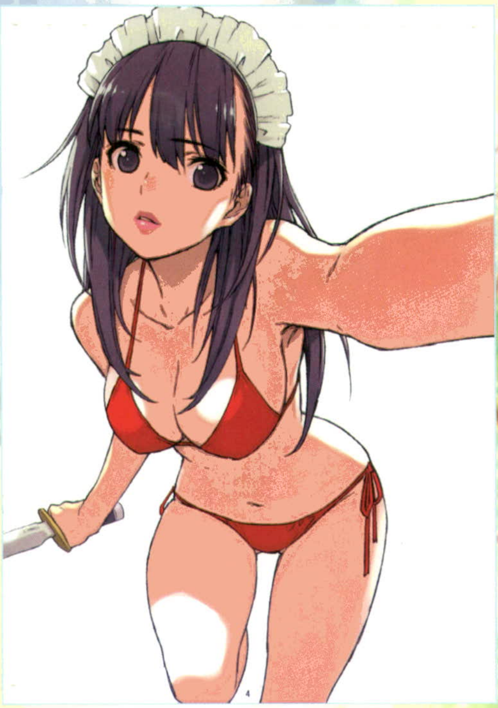
不同于传统的Galgame，《梦幻俱乐部》中登场的女孩子都是以3DCG的形式来表现的，这就为选择人设师增添了不少难度。业界内画得不错的原画家可谓比比皆是，但是试想一下将みつみ美里或是CARNELIAN的角色改成3D效果之后会是怎样诡异的状态？当年《偶像大师》也是出于这一考量才选用了画风简单朴实的洼冈俊之，虽然洼冈创作的美少女偶像并没有令人惊艳的容貌，但质朴亲切的外形却能够同时吸引男女双方玩家，也带给玩家一种将丑小鸭培养成白天鹅的成就感。作为后来者的《梦幻俱乐部》自然参考了《偶像大师》的成功经验，最终将人设师人选敲定在了森泽晴行的身上。和洼冈俊之相似，森泽的画风同样也是以简单的线条和柔和的色彩而著称，少女圆润的身材曲线也十分适合做成3DCG风格，但森泽的女孩面相又比洼冈多了几分妖艳妩媚，用来表现在夜店中工作的女孩子是在合适不过的了！

接下来，以“卖肉”为最大看点的“《皇女之刃》系列”也找上了森泽晴行，邀请他为新系列《皇女之刃Rebellion》创造新角色，于是大海盗莉莉阿娜船长随之诞生。不同于其他几位《皇女之刃》的角色，莉莉阿娜在性感中流露出几分清纯可爱，为这片“肉欲世界”带来了几分清爽，比起单纯的卖肉娘，莉莉阿娜反倒是更能留给读者们深刻的印象。当然，不得不提的还有今年年初时的新番动画《轮回的拉格朗日》同样也是由森泽晴行担任人设原案的，对于他第一次参与的动画作品，大家觉得表现如何呢？

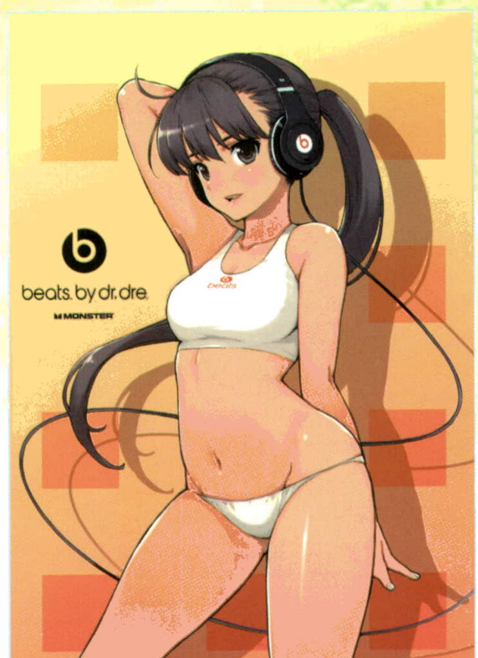











beats. by dr. dre.
MONSTER

# 黑夜降临时——萌少女版吸血鬼图鉴·下

在东欧，吸血鬼除了“vampire”以外尚有多种称呼。随着名称不同，能力及行动模式也会产生变化。本章将吸血鬼名称及特征依地区改变一事定义为“吸血鬼的种族差异”，对各种族特征进行介绍。

## 不吸血也叫做吸血鬼？

## 维科拉加思



- 出处：希腊民间传说
- 出身地：希腊
- 性别：男女双方

### 代表南国希腊的吸血鬼

位于巴尔干半岛南端，气候温暖且历史悠久的国家希腊，吸血鬼在这个国家被称为“维科拉加思”。

维科拉加思身穿人死时所穿的白衣“尸衣”，外貌特征是红脸、长指甲、皮肤尤如鼓面般紧绷坚韧、身材比生前要胖。此外似乎也有双脚变成蹄形、像是驴马的维科拉加思。

有多种机遇使人在死后化为维科拉加思，包括吃下狼杀死的羊肉、死因不自然、没有举办适当的葬礼、遭逐出教会、以及生前遭到诅咒等等。

消灭吸血鬼的古典方式是“以木桩打进心脏”法，不过希腊并不采用此法。最普遍的方法是烧掉遗体，除此之外还有挖出心脏用醋煮、在遗体全身上下切出伤口等方式。此外，希腊近海有无数的小岛，因此将化为吸血鬼的遗体埋到无人岛去也是个方法。由于吸血鬼无法越过流动的水域，死后复生的尸体无法渡海，将永远被关在无人岛上。

### 明明不吸血，却是吸血鬼？

通常维科拉加思的行动模式是在坟场勒住人的脖子、扑到熟睡者身上并从胸口吸食鲜血、深夜造访民宅咒杀居民。它的“诅咒”极为有效，从门外呼唤住家中人，居民一旦回应就会丧命，可是由于维科拉加思性格非常急躁，只会呼唤目标的名字一次。因此希腊人有无视于第一次呼唤，等到会第二次出声的人类呼唤才开门的习俗。

然而吸血鬼维科拉加思的特征会随着地区或传说版本产生改变，多样化的程度令人难以想象是同一种怪物。举例而言，不同地区就有如下的多则传闻：

●光是看见在坟场、路边或是葡萄园现身的维科拉加思，目击者就会丧命。
●维科拉加思是遭恶灵附身的尸体，若人们来不及在40天内消灭它，它就会变得所向无敌。
●喜欢吃人类的内脏，特别爱吃肝脏。
●维科拉加思有领袖，会边唱着人类不知道的歌曲，边跳着舞和部属维科拉加思一同出现。怀孕7个月便早产出世的孩子会被强迫跟着唱歌跳舞。
●白天会5~6人成群出现，偷吃田地里的豆子。
●出现在生前妻子的床上，要求与妻子同床共枕。
●进入无人留守的民宅，破坏家中的谋生工具。
●深夜照镜子或是吹口哨，就会叫出维科拉加思。

纵使维科拉加思是吸血鬼的一种，不吸血的维科拉加思却意外地多。对它们而言，吸食人血只是众多特征之一。

### 不杀人的维科拉加思

还有不仅不吸血，甚至连杀人都不会的无害维科拉加思，《科林斯的新娘》原题材的少女费琳妮翁及“萨默斯岛吸血鬼”就是这类吸血鬼的代表人物。讲述这类无害的维科拉加思及杀人维科拉加思故事的传承者，分别属于不同的民族。

希腊原本有支自称“希腊人”的民族，但在7世纪时斯拉夫人自北方移居此地，因此希腊文化与斯拉夫文化在希腊融合。如同少女费琳妮翁的故事所述，希腊人原本便具备“无害活尸”的传说，与斯拉夫人的危险吸血鬼混合之下，导致无论是来自斯拉夫还是来自希腊文化，所有的活尸都被称为“维科拉加思”。

# 库德拉克

## 染成漆黑的恶之华！

- 出处：斯拉夫民间传说
- 出身地：斯罗维尼亚等地
- 性别：男女双方




### 坏事全是库德拉克害的

吸血鬼库德拉克是象征邪恶与黑暗等世上负面因素的吸血鬼。在与意大利隔海相望的东岸国家“斯罗维尼亚”，以及其南方的伊斯特里亚半岛地区，人们认为瘟疫、歉收或是厄运等坏事全部都是库德拉克在作怪。当然，库德拉克是吸血鬼，会攻击无辜或不设防的人们，也会吸食血液，同时具有变身成牛、猪、马，或是变成火炎圈的能力。

库德拉克与其他多种吸血鬼不同，并非是由死人变成的吸血鬼。人类的胎儿在母体中受到薄膜“羊膜”的包围保护，发育成熟时便突破羊膜出生，但偶尔也会有包着羊膜出生的孩子。这时候若羊膜的颜色是黑色或是红色，出生的孩童到了一定年龄后，年长的库德拉克就会前来迎接，使孩童变成库德拉克。不过，另有传说叙述胎儿出生后若立刻朝室外大喊“库德拉克出生了！”，就能防止孩子变成库德拉克。

不只是吸血鬼名为库德拉克，在某些地区，库德拉克的意思不是吸血鬼而是“魔术师（女巫）”。据说有些库德拉克会混进人群在村中生活，可是由于肤色发色漆黑而能简单分辨。在其他地区，库德拉克是“黑狼”，也就是狼人。东欧流传着狼人死后会变成吸血鬼的传说，狼人与吸血鬼不仅有着千丝万缕的关联，即使说是同一物种也不为过。

### 天敌——克雷斯尼克

其实库德拉克有种天敌名为克雷斯尼克，克雷斯尼克是“善之象征”，是与恶之象征库德拉克成对的一体两面。两者注定彼此对抗，但战胜的必定是克雷斯尼克，库德拉克绝对无法取胜。

不过，麻烦的是库德拉克生命力极度强韧，光击败它只会导致它复活并“变得更强大”。想彻底消灭库德拉克，必须用蔷薇科植物欧洲山楂制成的木桩打进它的心脏，并切断它膝下的肌腱再埋葬。

# 吸血鬼飞翔于夜空中

# 斯追高伊

- 出处：东欧民间传说
- 出身地：罗马尼亚
- 性别：男女双方（女性为斯追高嘉）



## 红发碧眼的夜之鸟

罗马尼亚的吸血鬼“斯追高伊”名称意义是“女巫”或“夜之鸟”，正如其名，斯追高伊是飞行的吸血鬼。

斯追高伊此名为男性形，女性的斯追高伊称为“斯追高嘉”。据说它们的特征是红发蓝眼，拥有两颗心脏。除此之外的细部特征随传说版本改变，有双脚非常细瘦、双脚形状如同马蹄、红脸或把棺材盖在头上移动等等。

化为斯追高伊的死者日落后便爬出坟墓，飞上夜空，吃人肉喝人血。它能变成动物，也具有散播疫病的能力，是种非常棘手的怪物。斯追高伊以吸血鬼之身活动7年之后，就会搬到其他国家并变成人类。人们相信斯追高伊会与人类生下后代，孩子虽然活着却是斯追高伊。

斯追高伊在罗马尼亚似乎是相当知名的吸血鬼，有多则传说叙述人类化为斯追高伊的原因、弱点及预防方法。相关传说的版本多到几乎数不完，与其他地区相较之下，多种运用大蒜的预防法格外引人注目。此外值得一提，传说中倘若是罗马尼亚的邻国匈牙利人化为斯追高伊，罗马尼亚人就无法击退它。纵使匈牙利人不相信吸血鬼存在，此观念似乎无法通用于罗马尼亚。

## 活生生的斯追高伊

所谓的吸血鬼原本是指活尸，然而罗马尼亚人相信斯追高伊可分为“死去的斯追高伊”和“活着的斯追高伊”。有时活着的斯追高伊又称为“摩洛伊”，特征是不像吸血鬼，比较像是“女巫”。摩洛伊会骑着扫帚飞行，与动物对话，对人类或是家畜下咒，施咒妨碍降雨，在深夜聚集于原野上彻夜打斗等等。

东欧的民间传说中，在特定条件下诞生的孩子死后多半会化为吸血鬼，但在罗马尼亚却是一出生就是“活着的斯追高伊”，死去后化为“死去的斯追高伊”，也就是吸血鬼。斯追高伊这种怪物无论是死是活都很难缠。




# 突击！隔壁的新婚夫妻

- 出处：罗马尼亚民间传说
- 出身地：罗马尼亚
- 性别：男女双方

# 诺斯费拉图

## 喜欢折磨人们的嗜虐吸血鬼

之前在《上篇》关于“欧洛克伯爵”的介绍中就曾提到过，欧洛克伯爵登场的电影是《不死僵尸——恐栗交响曲》，主角明明叫做欧洛克，电影名称原文却是《Nosferatu》。其实在电影舞台的东欧国家罗马尼亚，有支吸血鬼种族就名为诺斯费拉图。

按照罗马尼亚的民间传说所述，若私生子再度生下私生子，那个孩子死后就立刻化为吸血鬼诺斯费拉图。诺斯费拉图在深夜爬出坟墓，以变成黑猫、黑狗、虫子、蝴蝶、麦秆等物的方式移动，或许正因如此，文献中对于诺斯费拉图的外观描述并不多。爬出坟墓的诺斯费拉图会攻击人类吸食血液，有时也会直接暴力杀害人类，伤害及折磨人类能让它们感到无上的喜悦。

诺斯费拉图尤其憎恨新婚家庭，具备使新婚夫妇性无能的特殊能力。虽然无从得知诺斯费拉图为何厌恶新婚家庭，但这种吸血鬼生前是非婚生的“私生子”，也许和双亲没结婚有所关联吧。

如同大多数吸血鬼，诺斯费拉图也有专门的消灭方式。最有名的方法是“将子弹打进诺斯费拉图的胸膛”，以及“以尖桩穿刺诺斯费拉图”这两种。相传这些消灭法在遗体变成吸血鬼之前也有预防效果，因此部分遗体下葬时会经过上述处置。

## 吸血鬼的孩子不像双亲?

据传说所述，男性诺斯费拉图极为好色，会侵犯人类女性使之生子，而如此生下的孩子必定会变成女巫或是吸血鬼。

有趣的是，诺斯费拉图生下的孩子不会变成诺斯费拉图，而会变成名为“摩洛伊”的吸血鬼或是女巫。摩洛伊的特征是全身长满浓密体毛，此外男性摩洛伊必为秃头，女性摩洛伊则有张红脸。据说摩洛伊死后会化为另一种吸血鬼斯追高伊复活。

# 瓦可拉基

## 升上半空的圆滚滚美食

■出处：罗马尼亚民间传说
■出身地：罗马尼亚
■性别：不明



### 拥有无数样貌的吸血鬼

巴尔干半岛东部国家罗马尼亚民间传说中的吸血鬼瓦可拉基，称得上是物理力量方面最强大的吸血鬼，因为瓦可拉基竟拥有足以吞食太阳及月亮的力量。

瓦可拉基的模样及体型随着传说版本而变，在某则传说中比狗还小，另一则传说里却样貌如龙，或是像多口章鱼般缠吸猎物的野兽，据说瓦可拉基也能变成人身。相传人形的瓦可拉基脸色苍白，皮肤干枯。此外也有传说叙述它是双头狗，或是不具实体的幽灵型怪物，总而言之是一种外貌多样化的吸血鬼。

在罗马尼亚南部的瓦拉几亚地区，这种吸血鬼称为普利克琉斯，普利克琉斯白天是美青年，到了夜晚变成巨大黑狼，遇人便吸食血液，定位介于狼人与吸血鬼之间。

### 防止太阳和月亮被吃

瓦可拉基是吞噬太阳和月亮的吸血鬼。首先瓦可拉基吸血鬼化的躯体陷入沉眠，使灵魂脱离肉体，接着浮上空中的灵体边啃食天空边前进，最后吞噬太阳及月亮。

使人变成瓦可拉基的理由有未接受洗礼、被神诅咒、未婚母亲生下的私生子死去等等，大半与其他吸血鬼差不多，但也有独树一帜、因触犯生活禁忌而生下瓦可拉基的传说。在罗马尼亚，如果不慎将玉米粥撒到火上，或是在傍晚时将灰尘扫出屋外，瓦可拉基就会诞生，飞上天空吞噬太阳及月亮，所以长辈会教导孩子不可以做这些事。再者，据说夜里纺线不点灯的话，瓦可拉基将会沿着线爬上天空吃掉月亮，这则传说也具备相同的意图。

遮盖太阳、月亮或其他天体的“日蚀”、“月蚀”等现象自古便深受世界各地人们畏惧，人们视其为“怪兽引起的异常现象”。吃掉太阳或月亮的凶手因地而异，有龙、鱼、蛇等说法，但罗马尼亚人认为原因出自吸血鬼，可说不愧是吸血鬼的发祥地。



# 耐拉斯

将映入眼帘的人全数歼灭！

■出处：斯洛伐克民间传说
■出身地：斯洛伐克
■性别：不明

## 以邪眼杀人的吸血鬼

东欧自古流传的各种吸血鬼对民众而言是非常可怕的威胁，人们相信吸血鬼甚至能独自一人毁灭整座村庄。其中，在东欧内陆地带的斯洛伐克共和国，赞普林地区传说里的吸血鬼“耐拉斯”更是危险。这种吸血鬼不只会吸食人血，它们只需以诅咒的视线一瞥就能杀人，是特征为“大量滥杀”的吸血鬼。

耐拉斯的外貌肤色一如常人，在坟墓中也睁着双眼，与一般东欧吸血鬼几乎相同，但特色是“头上有两个‘发旋’”。双发旋似乎来自该人的“两颗心脏”，如同邻国罗马尼亚的斯追高伊，两颗心脏是吸血鬼的象征。

与其他有邪眼的怪物相较之下，耐拉斯的邪眼特征非常强悍。以视线之力施咒的怪物通常在对象与自己眼神交汇时下咒，然而耐拉斯不需要等到对方看过来，相传耐拉斯具备“杀死所有视线范围内的生物”之力。况且在传说中，耐拉斯还从“教会的高塔上”使用这种能力。想想前往展望台时的经验就能理解，从高处可俯瞰整座城镇，换言之，耐拉斯只需要一眼就可能将城镇或村庄彻底摧毁。

## 耐拉斯的预防法

生前有两个发旋的人将会在死后化为耐拉斯，因此需细心进行处置，防止死者变成耐拉斯。

为阻止吸血鬼的行动，以黍之类的杂粮或罂粟籽堵住其口鼻，或洒在墓穴或坟地周遭，在其他吸血鬼对策中也是常见方法，此外也有对付耐拉斯的独门方式，就是“从家中搬出装有遗体的棺木时，不触及门框”、“一定头朝外地向外搬”等等。更激烈的方法是以刺叶桂樱或欧洲山楂制成的木桩打进遗体的头或是心脏，防止死者复活，或是将遗体的头发、侧腹、服装等处钉死在棺木中，让死者即使化为吸血鬼也无法起身。

# 以特制吸管享受啜饮时光

## 幽琵尔

■出处：俄国、东欧民间传说
■出身地：东欧
■性别：女性



### 以尖刺戳刺猎物的吸血鬼

东欧民间传说里的吸血鬼并非咬人脖子，而是从胸口吸血，而且东欧的吸血鬼没有“尖牙”。稍微想象具体情景，各位即可发现从人的胸口吸血是件“相当困难”的事吧。

有一种吸血鬼能轻松完成“从胸口吸血”这件困难的事，就是德国东侧国家波兰的吸血鬼“幽琵尔”，幽琵尔的舌头尖端长有锐利的刺，能在牺牲者的胸口刺出洞来吸血。

幽琵尔是吸血鬼中极为少见、只在白天活动的吸血鬼。它们夜里大部分时间都在睡觉，从正午开始活动，到了午夜便入睡。在东欧吸血鬼中，幽琵尔对吸血行为特别执着，有传说叙述幽琵尔入眠的棺木里盛满了血液，当幽琵尔被木桩贯穿而亡时，充盈体内的血液仿佛喷泉般泉涌而出。

流传于波兰的幽琵尔传说版本非常丰富，某些版本之间的差距令人难以想象是同一种吸血鬼。举例而言，有下列几种传闻：

●有人死去时，幽琵尔会连续三次现身。爱吃死者的心脏，非常畏惧十字架，拿出十字架就能赶走幽琵尔。
●马鞍被幽琵尔摸到，就会流出两大桶牛奶。
●在坟墓中啃着自己的肉下咒，害死亲人。
●幽琵尔会在夜里敲响钟声。与死去时的幽琵尔同年纪的人，听到这钟声就会丧命。

### 波兰独特的吸血鬼对策

驱逐吸血鬼幽琵尔、防止幽琵尔危害的方法有“将木桩打进心脏消灭它”、“用大蒜的臭味赶走它”等等，大多与邻近各国的吸血鬼对策雷同，此外尚有几个波兰独有的方法。

首先是避免遗体化为吸血鬼的预防法。据说遗体下葬时，波兰人们用柳枝制成的十字架摆在遗体腋旁、胸上、下颚等处，防止遗体化为吸血鬼。

另一个保护活人不受吸血鬼攻击的方法。波兰有种食物名为“血面包”，人们相信吃了血面包就能不受吸血鬼所害。血面包的做法令人不敢相信，竟是“将吸血鬼的血液揉入面粉里，烤成面包”。吸血鬼的血液是从被消灭的吸血鬼棺材中收集得来，而幽琵尔睡在装满血的棺木中，被木桩贯穿时又会喷出大量血液，因此这种采集方法应该只有波兰才有。

### 各类“幽琵尔”系的吸血鬼

东欧北部有好几种名称与幽琵尔相似的吸血鬼，此名由来是俄语中的“会飞、非鸟者”，所以原本的“幽琵尔”系吸血鬼推测应该具备尖且长的嘴，外貌为吸食受害者血液的鸟，与现在幽琵尔系吸血鬼的模样并不相同。

●乌琵尔（俄国、乌克兰）
位于波兰东侧的国家乌克兰及其东部俄罗斯，传说中有一种名为“乌琵尔”的吸血鬼，此吸血鬼和幽琵尔一样热爱血液，但与舌尖长有长刺的幽琵尔不同，乌琵尔拥有如钢铁般坚固的牙齿，它们惯用利齿贪婪地吃掉受害者的心脏。乌琵尔的习性是先袭击家族中的孩童，接着再攻击双亲。此外乌克兰的乌琵尔与俄国的幽琵尔不一样，具有吃大量鱼类的习性。

乌琵尔的利齿在严寒的冬季更能发挥实力。严冬之际，俄罗斯的气候冷得地面都会冻结，连走出户外都很困难，但乌琵尔可以用钢铁般的利齿挖开大地，在地道中移动。

想消灭乌琵尔，需要细心观察。首先，乌琵尔的坟墓非常隐秘，为了找出坟墓的位置，必须在乌琵尔的衣服纽扣上勾一条线，接着才能沿线找到坟墓。倘若发现乌琵尔之墓，以木桩打进胸口或是斩首都能消灭它，然而穿刺或斩首攻击必须一次到位，加入第一击失败而进行第二次攻击，乌琵尔就会愤怒地复活，杀死企图消灭自己的猎人。

●乌鲍尔（保加利亚）
巴尔干半岛南部，位置比波兰更偏南的国家，保加利亚的“乌鲍尔”与幽琵尔一样是舌尖有刺的吸血鬼，然而外观与幽琵尔大不相同。死者下葬之后，躯体在40天内持续膨胀，皮肤里逐渐填满胶状物质。不久尸体长出新骨架，鼻孔融合为一，化为舌尖有刺的乌鲍尔。发育成熟的乌鲍尔将从墓中爬出，四处作乱。

不过乌鲍尔与其他“幽琵尔”系的吸血鬼不同，对血液并不执着。乌鲍尔的营养来源是普通食物和家畜的粪便，只有吃不到这些东西时才会袭击人类。

# 肚子饿的话，吃衣服不就好了！

# 那赫崔拉

- 出处：欧洲北部民间传说
- 出身地：德国
- 性别：男女双方



## 自棺中袭击遗族

“就算尸体化为吸血鬼，不爬出坟墓就不会有事！”各位该不会抱持着上述误解吧？不遇见就安全，不出现在地表就安全，德国有一种危险的吸血鬼会将上述的大意观念彻底粉碎。即使身在坟墓中仍可攻击地上人类的吸血鬼“那赫崔拉”。

据说吸血鬼那赫崔拉爬出地表时，会以猪的样貌出现在生前的家人面前，吸食人血。另外，它会敲响教会的钟，杀死所有听见钟声的人，也具备将自己的影子与人类的影子重叠后加以咒杀的能力。

然而那赫崔拉真正恐怖之处，是它能够从坟墓里攻击人类。爬不出坟墓，处于饥饿状态的那赫崔拉会因为太饿而吃起自己所穿的寿衣，接着甚至连自己的躯体都吃下肚。一旦那赫崔拉开始吃寿衣及自己的身躯，生前的家属便会逐渐丧失生命力，最终衰弱而死。

由于未出坟墓，想找到诅咒人类的那赫崔拉非常困难。在德国，如果家人因不明原因日渐衰弱，人们必须前往坟场，调查是否有化为那赫崔拉的死者。首先得巡视坟场，寻找那赫崔拉啃咬自己衣服的咀嚼声。找到发出声音的棺木并打开来之后，如果棺中遗体以一手握着另一只手的拇指，同时左眼睁开的话，就是遗体化为那赫崔拉的证据。

## 那赫崔拉的消灭法

找到那赫崔拉之后，必须在它口中塞进硬币，用斧头砍断它的脖子，然后剪掉寿衣上写有名字的部分，如此一来那赫崔拉就会彻底死亡，不再危害人类。

防止死者化为那赫崔拉的预防法也很重要。那赫崔拉在棺材里化为吃寿衣和自身肉体的吸血鬼，因此可采取的对策有避免让寿衣盖到死者嘴上，或是在死者口中放进石块或砖片，使死者无法闭嘴等等。除此之外，事先用手帕等布料紧紧堵住死者的喉咙，使死者无法将嘴里的东西吞下肚，也是对策法之一。

# 超爱胸部的吸血鬼

## 爱普

- 出处：德国民间传说
- 出身地：德国
- 性别：不明



### 脱离吸血鬼范畴的怪物

德国吸血鬼爱普的特色和小说电影里的吸血鬼或东欧的各式吸血鬼不一样，是独树一帜的吸血异类。

举例来说，吸血鬼通常是尸体复活后形成的怪物，但爱普不像活尸，反倒是更接近灵体或是不具实体的幽灵。其真相随着传说版本千变万化，有人说是“死者的灵魂”，也有人说爱普是与死者无关的“人类恐惧心或噩梦的结晶”、“实体化的恶灵”。

爱普吸食人血的方法也很特别，一般民间传说中的吸血鬼大多是从胸口吸食人血，爱普却是从“乳头”吸血，据说尤其喜欢从女性或牛只的乳头吸血。

爱普具备的特殊能力有怪力、以视线令人做噩梦、侵入熟睡者口中使人痛苦等等，有时也拥有变身能力或透明化的力量，而关于爱普的真面目究竟长什么样，人们唯一知道的是它“戴着帽子”。

由于爱普不具实体，消灭吸血鬼的老方法“以木桩刺穿心脏”对它没有作用。不过，只需要佩戴爱普讨厌的铁制物品，或是将鞋尖朝向寝室门口摆在床边，便能防止爱普作乱。爱普的最大弱点，在于它几乎每项特殊能力都得依靠帽子之力，失去帽子的爱普便无法施展吸血鬼的大部分特殊能力。相传若有人捡到爱普的帽子，爱普便会慷慨地酬谢此人。

### 原为妖精的吸血鬼

不是活尸、执着于帽子、答谢帮助自己的人类等等，爱普具有上述不像吸血鬼的多项特征。这也难怪，因为吸血鬼爱普其实原本“并非吸血鬼”。

人们开始将爱普视为吸血鬼的时期，是在欧洲俗称“中世纪”、骑士与贵族十分活跃的时代。在此之前，爱普是住在山中地底、擅长金属工艺的妖精。据传说所述，爱普与德国民间传说里的小个子妖精“矮人”是同类。



# 吸血西瓜/吸血南瓜

鲜红果实喜爱血液?!

- 出处：吉普赛民间故事
- 出身地：前南斯拉夫
- 性别：植物

## 植物转化而成的吸血鬼

所谓的吸血鬼是从坟墓中爬出、吸食家畜或人类血液的死者。然而在某些情况下，非人之物也会变成吸血鬼，而且变成吸血鬼的不是人也不是动物，而是植物。根据欧洲流浪民族吉普赛传说所述，西瓜和南瓜都会化为吸血鬼。

在广布欧洲全境的吉普赛民族中，这种吸血鬼最常出现在塞尔维亚、克罗埃西亚以及前南斯拉夫等国的吉普赛传说里。相传西瓜在圣诞节过后10天、或是长期闲置田中未采收时就会化为吸血鬼。会变成吸血鬼的植物不只西瓜一种，香瓜及南瓜等果实硕大的瓜类植物都有化为吸血鬼的可能。

吸血鬼化的西瓜和南瓜究竟具备多么危险的能力……就结论而言，吸血西瓜和吸血南瓜几乎没有危害性。

听闻南瓜变成吸血鬼，大多数人应该会想象如“万圣节”南瓜般，表面长着眼睛和嘴巴的怪物吧。然而斯拉夫的吸血南瓜以及吸血西瓜没有五官也没有长出手脚，外观和普通果实不同之处只有一点，就是瓜皮表面会出现犹如血管的红色斑纹，并渗出红色汁液。

没有嘴就无法吸血。若硬说它们有什么危害，顶多就是在深夜发出奇妙的声音或是四处乱滚，让人有些困扰。

## 非生物也会化为吸血鬼

在吉普赛传说里，不只动植物会变成吸血鬼，有时连农具或是家具等无机物也会变成吸血鬼。

举实际的例子来说，相传松土的工具“铁锹”的柄，以及使麦等谷物脱壳的击禾工具“枷”，一旦闲置3年就会变成吸血鬼。此外，英国的威尔斯地区有则椅子变成吸血鬼的故事，那把椅子从坐在椅子上的老人身上吸食血液，并最终将老人也变成吸血鬼。

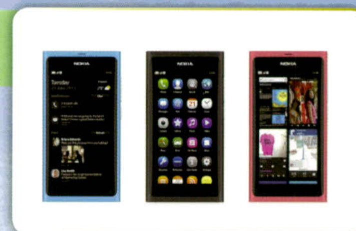
# 最萌手机娘·后篇

## SMART PHONE GIRL

WONDERFUL RELATION BETWEEN A SMART PHONE AND A GIRL



## N9

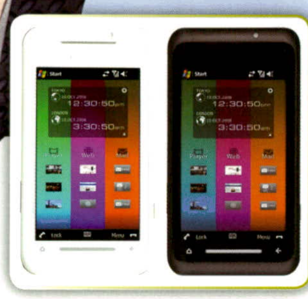



因为诺基亚与微软进行合作，所以终止了对传统操作系统“MeeGo”的开发，今后诺基亚的手机都将是 WindowsPhone 操作系统。正如之前提到过的 Lumia800 一样，关于诺基亚的未来我们还要拭目以待。在这里我将为大家介绍的是“芒果”系统的最后一位成员——N9。看上去 N9 的外形与 Lumia800 十分相似，但实际上两者之间的差距还是比较大的，除了按钮和背面摄像头等部分，单从屏幕尺寸上来看，似乎 N9 要显得稍大一些。

作为一款继承了塞班血统的手机，N9 在操作上和塞班的系统十分相似。系统对操作的反应也十分灵敏，各个应用程序的图标尺寸和形状都大小统一，看上去非常整洁漂亮。不过 N9 的系统相对塞班来说稍微复杂，在设定方面有许多可以进行自定义的部分。虽然 N9 将来可能没有更多的应用程序，不过从“芒果”系统当前的应用程序数量上来看，应该也足够用了。



## T-01A

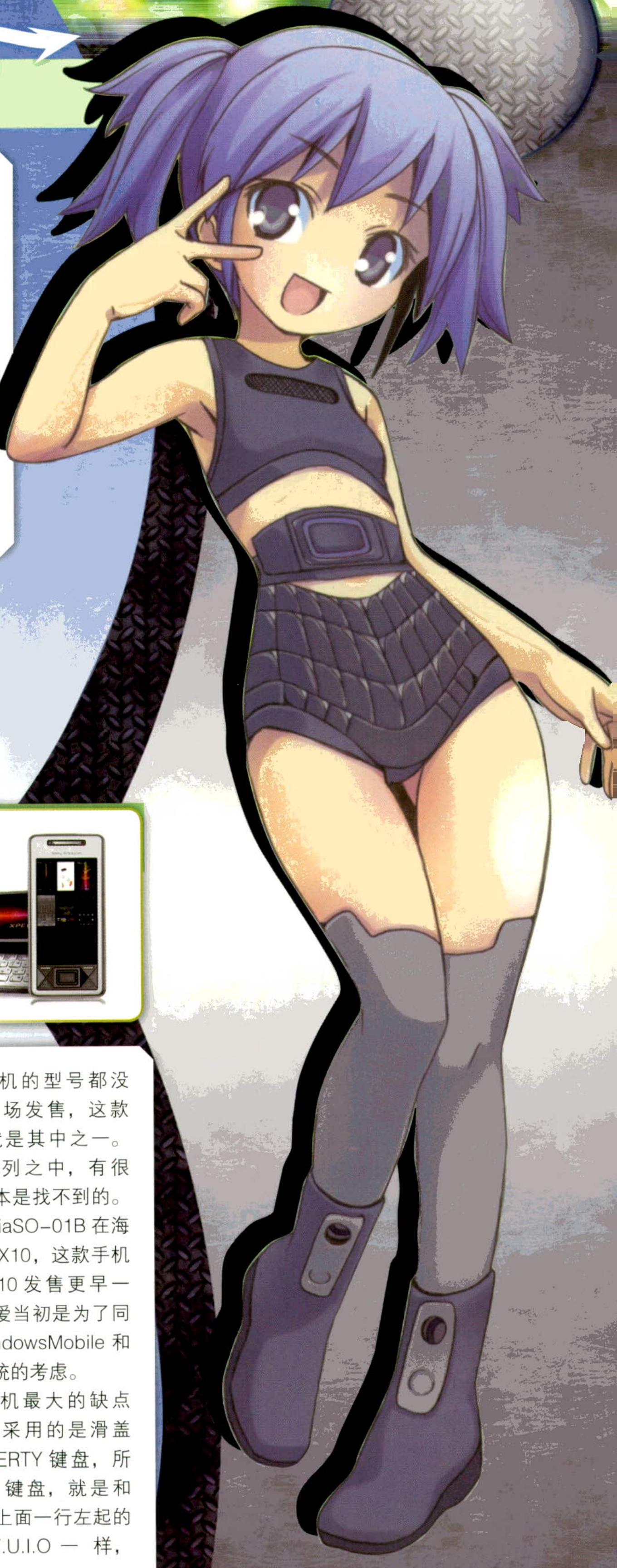



这款手机在当时大概可以称得上是最强的智能机。不过现在只要 5000 日元就可以搞定一台二手货。我之所以对这款手机印象深刻，是因为当时他正火爆的时候我非常想买却买不起，于是当我发现 5000 日元有卖二手机的时候就立刻买下来了（笑。虽然是二手货，但这台机器的性能保持良好，当时的高规格可能现在看来已经不算什么了，另外压感式的键盘我还真是用起来不太习惯呢。

还有一个比较雷人的地方就是他的操作系统，因为采用了独立的 UI，所以在登录安卓市场的时候非常缓慢，或许这种界面在当时看来很炫很拉风，可是对处理器会造成很大的负担，基本用不上。TOSHIBA 总是会犯这种错误呢，要一直错到什么时候啊……



## SC-01B



这款手机是同 XperiaSO-1B 同时发售的，可是在 Xperia 系列红红火火的今天，这款手机却完全沉寂了下去。甚至很少有人认识她，这可真是太可怜了。坦白的说这款手机是非常失败的作品，如果三星没有掉入这个低谷之中的话，大概会成为当今手机业界的龙头老大。

相比较于其他的 WindowsMobile，这款手机的最大优点在于重量很轻。虽然应用软件很少，但是操作起来却非常迅速。现在仍然有很多人在用这款手机，或许就是喜欢她的轻便和高效吧。



## Xperia X2



很多手机的型号都没有在日本市场发售，这款 Xperia X2 就是其中之一。在 Xperia 系列之中，有很多型号在日本是找不到的。初代的 XperiaSO-01B 在海外的型号是 X10，这款手机在海外比 X10 发售更早一些，或许索爱当初是为了同时实现 WindowsMobile 和安卓两种系统的考虑。

这款手机最大的缺点是重。另外采用的是滑盖设计的 QWERTY 键盘，所谓 QWERTY 键盘，就是和电脑键盘最上面一行左起的 Q.W.E.R.T.Y.U.I.O 一样，因此得名。



## G'zOne IS11CA

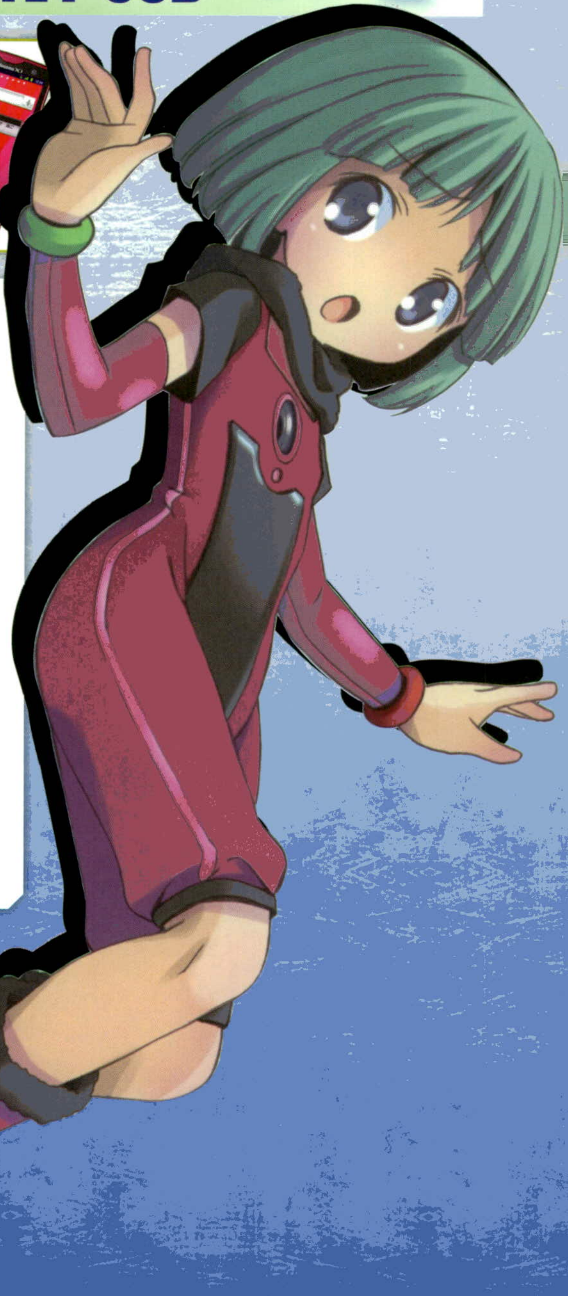


G' s系列终于也推出了智能机！除了三防之外，这款手机给人印象最深的大概就是外形了！看上去就好像随时能够发射出波动导弹一样，没错！因为外形过于独特，导致单手握住手机的时候甚至会按不到某些键盘。当然对于这款手机来说那些都是无关紧要的问题，因为发挥这款手机最大功能的地方是在野外。遗憾的是对我来说根本就没有住在野外，最多也就是去后山野营，或者郊区的公园……根本没有发挥的余地。

这款手机的功能大多集中在野外方面，平时的日常生活所能够用到的地方可谓是少之又少，导致我平时都想不起来用这款手机……不过其中一些记载日出时间，星座位置、风向和海平面高度的信息用起来也是蛮有趣。希望能够出现更多像这样有个性的手机。

## ARROWS X LTE F-05D





这款机型的最大卖点就是"全能"。基本你能够想到的功能在这款手机里面全都能够找得到。因为这款手机还能防水，所以她成功地从传说中的神秘手机REGAPHONE手中夺回了女王的宝座，开创了新传说的历史……

这款手机对应高速通信规格LTE，深受消费者的喜爱。不过这款手机的缺点也是显而易见，每当使用一段时间之后就会由于高温而重新启动的硬伤已经根本不能称之为故障，而是完完全全的不合格产品。当然聪明的消费者们也想到了解决电池过热的问题，因为这款手机防水，所以当电池过热的时候就把她泡在水里……感觉好像怪怪的。



## AQUOS PHONE SH-12C



这款手机最大的特点恐怕就是背面的两个摄像头了吧。这款手机的前作 LYNX 在进行 3D 拍摄的时候需要先拍一张，然后稍微向旁边移动一些距离再拍摄一张进行合成之后实现 3D 效果，除了操作起来麻烦之外还会因为移动和延迟出现各种各样的问题。而现在这款手机的双摄像头设计就完全解决了上述问题，可以更加简单方便地拍摄出高品质的 3D 图像。缺点是工业设计效果不佳，对于目标进军北美和欧洲的夏普来说，在审美层次上还是要积极地迎合目标市场群体的需求才对。

夏普的液晶面板一向以精美的画面和自然的颜色深受大家的喜爱，AQUOS 的屏幕解析度也是一如既往的出色。这款手机拥有高速的 CPU，与同等规格的其他机型相比，SH-12C 的运行速度更快。但是在规格提升的同时，电池容量却没有变化，所以电池的续航力低也是在所难免的。

除了背后的两个摄像头之外，这款手机没有其他的显著特点。裸眼 3D 可以说是夏普的一个噱头……另外夏普的 UI 也令人意外地方便，基本上都是非常实用的应用程序。



## WALKMAN NW-Z1000



这款手机更准确的说应该是一个能打电话的随身听……作为索尼 Walkman 系列最高级的系列，搭载了安卓系统的 Z1000 拥有足以媲美环绕式立体声的高音质全数码音频“S-Master MX”。双核的高速 CPU 保证了这部手机的稳定运行。因为不能换电池也不能使用 microSD 卡，所以使用起来并不是很方便。音质很好，能够表现出非常细腻的声音。在重低音的部分稍显不足，这本来是索尼最擅长的部分，或许将来会有所改进吧。

这款机型本来的竞争对手应该是 iPodtouch，但是由于其原本的体积过于庞大，又沉重，因此在便携性上处于下风。于是同安卓系统组合起来变成了现在的智能电话。可是对于使用 iPhone 的人来说，安卓系统对他们的吸引力本身就不是很大，而且这些消费者对于索尼的东西应该也不是很感冒。如果只是为了听音乐的话，将耳机插在 iPhone 上就足够了。

另外将这款手机单纯作为随身听使用的时候，因为没有线控耳机，所以每次操作还要从口袋里把她拿出来，实在是非常麻烦。



## WindowsPhone IS12T

很多人都认为 WindowsPhone7 就是电脑操作系统的那个 Windows7，但实际上这两者是不同的。WP7 是专门为智能机开发的系统，和电脑的 Win7 没有可替换性。以前的 WindowsMobile 系统从 6.0 到 6.5，最新的就是 WP7……真是好复杂啊！难道就不能再简单点吗！

WP7.5 的系统代号是“芒果”，据说是因为芒果比苹果更甜（开玩笑的）！

因为微软的 WindowsMobile 操作系统已经远远落后于安卓和苹果，认为不能再这样继续下去的微软为了反击而推出了 WP7。新系统与之前的系统相比可以说是完全不同，在操作感和性能上都与安卓和苹果刻意区分开来，可见微软想要抢占市场份额的决心。

想必所有人，包括消费者和厂商都在关注着 WP 系统的发展。虽然 IS12T 在设计和性能上并不在顶级行列。但是与过去的 WindowsMobile 相比，IS12T 已经是非常大的进步。






## XPERIA NX SO-02D



在这款手机发售前索尼收购了爱立信，公司名也改成了“索尼移动”。即便如此，这款手机仍然保持了索尼爱立信的标志。与 Xperia 系列一样，这款手机同样拥有非常流畅的运行速度，可以说是我所拥有的手机之中处理速度最快的一个。ArrowsX 与这款手机相比，虽然规格上稍差一些，但是性能上的差距更大，由此可见制造商的技术对产品有很大的影响。

关于这款手机的设计可以说是褒贬不一，不过像这种简洁的设计或许正好符合欧洲的流行风格。很多杂志对这款手机的评价依然是“液晶画面很漂亮”，但是在我看来却感觉视角有些狭窄。只是与诺基亚的 Lumia800 相比稍好一点。拍照效果我还没来得及试验，不过既然是索尼出品，应该没问题吧。

## 主题画廊

# 花嫁物语

成为一位美丽的新娘，身披洁白的婚纱走在幸福的红地毯上应该是绝大多数女孩子梦寐以求的时刻吧？而从男性的角度来看，恐怕也没有什么场面能比心爱的女性成为自己妻子的瞬间更为打动人心了。提到新娘，总不免会联想到有着华美蕾丝花边的白色长裙、以及象征着纯洁无垢的白百合，但其实新娘的造型是相当多变的，并非仅仅局限于此。本期就邀请到14位人气美少女画师以“新娘”为主题自由发挥创作，下面就让我们一起来欣赏由他们创作出的“花嫁物语”吧~

**画师 かみやまねき**

这位新娘的婚纱款式相当大胆前卫，几乎等同于是内衣的款式相当性感诱人。这大概是丈夫限定的婚纱吧，“请温柔地吃掉我哦~”





**画师 ぎん太**

能娶到这样一位猫耳萝莉新娘，想必是各位萝莉控们梦寐以求之事吧？家事万能，而且还擅长制作甜点哦！（但是大多数甜点都被她自己吃掉了……）



## 画师
## 绯贺ゆかり

非常标准的一幅新娘画稿，洁白的婚纱带给人清凉愉悦的印象。

## 画师
## ごとP

这幅画作与其说主题是“新娘”，倒不如说是“新婚妻子”，刚刚获得人妻属性，还不太擅长料理，但拼尽全力也要努力为丈夫制作美味的模样相当可爱。不愧是擅长日常系描写的ごとP，GOOD JOB！



## 画师 朝日川日和

双子巫女花嫁？总觉得透出一股子糟糕感……莫非是想把她们一起娶回家吗？





## 画师 れんた

如果有一天，自己常用的电脑突然变成了一位美少女，你是否愿意娶她为妻呢？



びり 画师

在数码绘占据绝对主流的当下，彩铅画稿已是凤毛麟角的存在。这幅水畔新娘通过彩铅特有的质感营造出童话般的梦幻气氛，令人浮想联翩。



画师 refeia

明天就要举行婚礼了，今晚还在和闺蜜煲电话煲真的没问题吗？什么？你说是在享受最后的自由时光？喂喂……



画师
みついまな

“成为你的新娘是我一生中最幸福的事哦！”如果能从妻子口中听到这样一句话，应该也就死而无憾了吧。



画师
蜜桃まお

披着华美的蕾丝头纱手持百合的新娘娇羞地笑着。湿润的双眸仿佛闪耀着泪光，是喜极而泣吗？

画师 悠树真琴

对比起前面的猫耳萝莉，这位金发巨乳新娘想必一定是御姐控们的挚爱了！





画师 みかきみかこ

本图描绘的是作为伴娘参加姐姐婚礼的妹妹，没想到却在婚礼现场遇到了自己的素未谋面的未婚夫……“咦？您就是我未来的旦那？”少女的脸上写满了差异与羞涩。



拓平 画师

“我的王子大人在哪里呢？”妖艳的魔女身披婚纱静候着王子的到来。（她身后的那位羊驼先生的表情是个亮点……）



画师 ヒトエ

刚刚结婚就开始撒娇了吗？来，张开嘴，说“啊————”。

# 萌帝军事大讲堂




插图/坂崎ふれでぃ

身穿迷彩装，准备狙击目标的狙击手与观察员。在战场上经常单独行动和少人数作战的狙击手们，追求的是及其逼真的迷彩效果。

## KNOWLEDGE BASE 什么是狙击步枪/SPR?

### 狙击手作用的演变

从前狙击手的目标主要是敌军的指挥官或者通信员等“重要目标”。通过少量的人数和射程与命中精度都十分优良的步枪，实现极大的战略效果。在使用各种各样武器进行战斗的近现代战争之中，存在着包括机关枪、迫击炮、火箭筒和地对空导弹指挥员等多种重要目标。因此，在现代战争中狙击手的存在意义变得更为重要。

狙击手一般都不是独自行动，而是与观察员组成小队行动。观察员的任务是对周围进行观测和警戒，并且将信息及时地传达给狙击手，在主要狙击手狙击失败的情况下，要求进行第二次或者第三次的修正射击。

另外还有不配置观察员，与步兵小队一起行动的狙击手。他们属于中远距离打击战术目标的狙击手，填补了单纯进行远距离狙击的狙击手与进行近距离攻击的步兵之间的火力空白。

现在美国军方使用的突击步枪 M16/M4 卡宾，虽然在森林地带和市区能够发挥灵活轻便的优点，但是一旦进入沙漠和山区等开阔地带，5.56mm*45 子弹就会暴露出威力低和射程短的缺点。

因此，一度退役的使用 7.62mm*51 子弹的 M14 步枪和使用 7.62mm 子弹的大口径改良 M16 再次登场，弥补 M16/M4 射程上的不足。

中远程狙击手使用的就是这种步枪，与传统狙击步枪为了追求高精度而牺牲射速不同，这种步枪都能够进行半自动射击。虽然这种步枪没有十分高的命中精度，但是由于连射速度的提升使得其应用范围变得更广，被称为新型狙击步枪“SPR（Special Purpose Rifle）”。

### 一般的狙击步枪

用来精密射击重要目标的步枪被称为“Sniper rifle”，使用这种步枪的擅长远射的士兵被称为“Sniper”。Sniper 这个词原本并不是指军队中的狙击手，而是代表“技术高超的猎人”。据说当年英国殖民印度时，英国官员或贵族有游猎乡间或荒野间之习俗，于游猎中偶然发现属鸻形目鹬属之鹬鸟（Snipe）极难以狩猎，猎手必须伪装埋伏，辅之以极佳之射击技术与精密度较高之步枪方能猎得。因此狙击手（Sniper）一词也是对“猎鹬者”的尊称。后来逐渐演变成军队之中的狙击手。

狙击步枪为了进行精密射击，需要具备很高的精度和较长的射程。因为需要手动装填和退弹的步枪与只要扣动扳机就能够自动连续射击的步枪相比，制造成本更低而精度更高，所以常常被狙击步枪所采用。为了更好地瞄准，高倍率的光学瞄准镜也是狙击步枪的标准配置。

虽然都被称为狙击步枪，但出身却各不相同。有的是直接从士兵用的普通步枪之中挑选出命中精度优秀的，然后加装狙击必要的瞄准镜。也有以民用的猎枪为基础进行若干改装制成的狙击步枪。还有最初就以“军用狙击步枪”为目的进行开发的狙击步枪。子弹方面，可以使用与普通士兵用的步枪子弹相同规格但是精度更高的子弹，也可以使用重机枪子弹等大型子弹。

### 狙击步枪的要素

狙击步枪的枪管内部拥有螺旋状的沟槽，子弹在装填时镶嵌进沟槽之中，发射时会产生回旋运动增加直线前进的力量，比普通的步枪射程更远，命中精度更高。这个沟槽被称为“rifling”（膛线），也是“rifle”（步枪）的语源，可见这一原理在之前就已经被人们所发现。

但是，直到 150 年前，战争中使用的还依旧是需要将火药和子弹在枪管前方装入的旧式火枪。要想将子弹镶嵌进膛线之中，必须在装填的时候用锤子之类的东西用力地将子弹敲进去。一次发射之后需要很长的装填时间，导致在战场上很难实现连续射击。

在当时就已经存在专门负责狙击的特种兵。与排列成一排进行齐射的普通步兵不同，这些人由于平时以狩猎为生，因此特别擅长射击。他们带着能够进行远距离射击的步枪，在主战场之外对目标进行狙击。这种战术最早出现在美国南北战争时期（1861 年～1865 年）。

# 狙击步枪篇

## M14/M14 DMR 经过时间的考验再次得到肯定的美陆军标准装备

### 被看做是失败作的美陆军主力步枪

在 1950 年爆发的朝鲜战争之中，美军面对蜂拥而来的敌军士兵，认识到了半自动而且装弹数有限的 M1 加兰特和威力不足的 M1 卡宾的缺点。于是在 1950 年后半，美军开始进行了比 M1 卡宾威力更强，比 M1 加兰特连射数更高的选拔试验，最终采用了在 M1 加兰特上追加了 20 连发弹夹，能够实现全自动射击的 M14。

M14 使用的 7.62mm*51 子弹几乎是和枪支本身一同开始开发的。在设计上模仿第二次世界大战期间美军的主力步枪 M1 加兰特使用的 30-06 子弹，但是尺寸更小，子弹重量也更轻，却拥有与 30-06 几乎相同的初速度。看上去这好像是优点，但实际上这是一个缺点……更大威力也就意味着更大的反作用力，30-06 子弹在射击时的反作用力几乎接近“普通体格的成年男子所能够使用的极限”，而与之拥有相同反作用力的 7.62mm 子弹，在进行全自动射击的时候，普通的士兵完全难以对其进行控制。

M14 在越南战争之中被投入使用，但是其强大的威力和长距离的射程却并不适合越南当地的丛林环境，全自动射击的难以控制与过大的子弹尺寸导致士兵所能够携带的子弹数有限，让美军士兵在拥有 AK-47（苏联产的突击步枪）的敌军士兵面前始终处于下风。这时，空军使用的 M16 所拥有的优秀性能得到美国军方的重视，结果 M14 迅速地被 M16 所取代，从美军主力步枪的宝座上退了下来。

### 经过40年的岁月再次受到注目

进入 21 世纪之后，美国海军陆战队开始使用以 M14 为基础改装的步枪。全自动射击被改为半自动，枪管也换成了精度更高的规格，枪托变成了更适合进行狙击的形状，同时还安装了可以配备光学瞄准镜的插槽，改良型的 M14 被称为“M14 DMR（Designated Marksman Rifle）”，被使用在需要迅速而且准确地进行狙击的情况。

**插图/国道12号**

手持木制枪托 M14 的泳装女子。现在生产的 M14 的枪托已经是由合成树脂制成，在此之前则是使用木制枪托。美国各部队配备的 M14 之中还有很多仍然拥有木制枪托。



# M14 EBR

## 换装了新型铝制枪托的现代型M14步枪

### 以传统军用步枪为基础制造的M14

像M14那样在枪托的枪管后部向下弯曲，从侧面看呈折角形状的枪身被称为“曲身枪”。第二次世界大战期间的军用枪基本都是这种形状。

曲身枪的优点很多，其中之一就是将枪托架在肩膀上的时候，射手的眼睛高度正好与枪管上的准星保持水平，可以更好地瞄准目标。

但是这个传统优点在安装了光学瞄准器之后，却由于瞄准镜的高度提升而变成了缺点。如果将脸颊放在托腮架上，那么就无法看到瞄准镜；而抬高视线瞄准的话又会导致脸颊离开枪托，在射击时产生强大的后坐力导致射击精度下降并且容易使自己受伤。

在M14从美军退役，并且在1964年停止生产之后，却由于其拥有对“远距离目标进行半自动射击”的强大性能，而再次被前线所采用。M14在安装瞄准镜后为了克服上述的缺点，据说有很多士兵当场在枪托上安装了一个可以调节高度的托腮架。

做为曲身枪，M14的缺点还有很多。因为射击产生的反作用力容易使枪口大幅弹起，很难准确地进行连射。另外木材制作的枪托更容易受到湿度和温度的影响而出现开裂和变形。进入21世纪之后，为了根本性地解决这些问题，美国海军特种部队Navy SEALs开始进行了一系列的研究。



### 对M14的枪托进行根本性的改造

2005年NSWC部分开始进行新型M14的开发。主要课题在于将M14的枪管到最后部分枪托的一体化结构更换为铝制枪托。更换后的铝制枪托具有伸缩功能，而且托腮架还可以自由调节高度。覆盖了枪管的多功能插槽可以搭载各种装备。伴随着枪托形状的改变，还追加了一个把手。

除了弹夹与装填部分和枪管都沿用了M14的零件之外（枪管长度从22厘米缩减到18厘米），其他零件都进行了大幅度的变更，可以说已经被改造的面目全非。这种新型的M14取Enhanced Battle Rifle（强化战斗步枪）的缩写，被命名为M14 EBR。

2007年美国陆军批量购入铝制枪托的M14 EBR。为了区别陆军M14 EBR与海军Mk14 EBR，陆军的武器也被称为M14 EBR-RI。海军也同样引进了与EBR采取同样设计的M39 EMR，用以取代从前的M14 DMR。

特别值得一提的是，以M14为基础进行设计的EBR正如之前所说，在“机关部沿用了M14的设计”。因此不管其他部件如何更换，其型号都是“在已有武器之上进行的改装”，而不会被看做是购入新型武器。这对于军方预算来说是一个非常利好的消息。正因为有这种“便利”条件，EBR才随时都可能变回原来M14的形状。

**插画/美和美和**

手持Mk14 EBR，携带LBT-1195N全武装背带（裸体着装）的SEALs队员。瞄准镜是MARK4 1.5-5*20mm MR/T。顺便一提，陆军的M14 EBR使用的也是同公司生产的MARK4 3.5-10*40mm LR/T M3

# Mk11/M110 SASS 将AR-10复活的高精度半自动狙击步枪

## 回归AR-10的M16

M16/M4的祖先是Armorlight公司生产的AR-15，而AR-15的祖先就是和M14争夺美军标准装备宝座的AR-10。设计了这两款划时代步枪的工程师尤金·斯托纳在晚年和他的爱徒里德·纳茨共同创办了纳茨军备公司。他们灵活地运用M16设计者的声望，在M16/M4的近代化改造和AR-15的现代技术更新上取得了不俗的成绩。

纳茨军备公司开发的AR-15克隆步枪，为了表示对斯托纳的敬意，以斯托纳步枪的英文缩写SR-XX为每一款的型号。以这种格式命名的步枪包括与M16/M4同样使用5.56mm子弹的SR-15/16，以及与M14同样使用7.62mm子弹的SR-25。SR-25是口径更大的SR-15，同时也是AR-15的前身AR-10的现代化改造版本。

## 拥有更高命中精度的模式

M16/M4在射击时是将枪管中的高压气体通过一个细管导入枪管后部解除封锁。这种方式的优点在于能够在保证枪械本体重量较轻的同时，拥有较高的命中精度。

而M14则是将枪管中产生的高压气体直接吹入枪管上方的气缸之中，然后经过漫长的传送抵达整个枪机组件，解除枪管后部的封锁。枪管上沉重的气缸和固定的活塞会在射击时产生剧烈的震动，对命中精度造成负面的影响。

因此相较于后者，前者的设计模式拥有更高的命中精度。军用的M16/M4在命中精度和成本上都是比较优秀的设计，虽然绝对精度相对来说并不是最好，但是经过改装后仍然能够发挥出极高的命中精度。

## 被作为新式狙击步枪采用

2005年，SR-25被美军作为新一代的狙击步枪，取代了之前的M24 SES。美国军方对SR-25进行了个性化的改造，并且赋予其各自不同的名称。海军与海军陆战队使用的是Mk11 Mod10，陆军使用的是M110 SASS。Mk11 Mod10与M110 SASS在重量和枪管长度上基本相同，但M110 SASS的枪托长度可以通过射手手边的转轮随时进行调节，与Mk11 Mod10相比泛用性更强。



**插图/大鹰**

巷战中手持Mk11 Mod10的游击手。游击手不同于狙击手，通常跟随步兵小分队行动，装备也和普通的步兵相同。当然，不会像画里面那么暴露就是了……

# SPR Mk12

## M16派生出来的狙击步枪

### 使用强化后的5.56mm子弹的Mk262狙击步枪



M16A1使用的5.56mm*45子弹重量很轻，射击距离如果超过300米的话就会失去杀伤力，这一问题常年受到指责。为了解决这一问题，美军采用了使用强化后5.56mm子弹的SS109（美军制式名为M855），以及一同强化的M16A2。虽然后来随着战争形态的变化，普通士兵使用的制式武器变成M4卡宾，但是由于SS109在开发时就是按照M16A2的枪管长度进行设计，所以在长枪领域仍然发挥着作用。

为了进一步提高远距离杀伤能力，在SS109的基础上又开发了使用再次增加重量的特殊规格5.56mm子弹的Mk262。在700米的长距离之中仍然能够保持足够的杀伤力。这款子弹是为美国海军开发的SPR Mk12专门准备的。虽然使用的是和制式武器M16/M4同样规格的5.56mm子弹，但是能够对更远的目标进行有效打击。

美国陆军使用的SPR Mk12 Mod0在枪管底部拥有一个插槽，而没有护手。这可以说解决了M16/M4的一个缺点“护手直接安在枪管上导致命中精度下降”。这是为了使枪管比普通的M16更沉的这款步枪能够100%地发挥Mk262子弹的性能。

另一方面，海军采用的SPR Mk12 Mod1在护手部分使用的是纳茨军备公司生产的自组式R.A.S.。同样的改装步枪也被海军陆战队使用。

**插画/はせ☆裕**

在战斗中遭到敌人袭击，危急时刻躲避在瓦砾之中手持Mk12 Mod0的女子高中生。因为是危机时刻，所以也来不及调整自己的姿势。身后的女生拿着的是Mk46。

# 巴雷特 M82A1/M82A1M/M107

## 长射程·大威力·使用50口径子弹的半自动步枪

### 从步枪之中射出50口径子弹

很早以前就已经有步枪可以发射12.7mm（50口径）的强力子弹，相比使用普通子弹的步枪（30-06子弹和7.62mm子弹），50口径的子弹射程更长。但是使用50口径子弹的步枪往往需要手动装填和退弹，无法实现半自动射击。因为在发射时产生的反作用力过于巨大，所以只能使用安全而且合适的手动装填，这样也导致枪身重量增加，大大降低了实用性。

巴雷特公司大胆地对这一问题进行了挑战。1986年发售的M82采用了发射后枪管向后伸缩接触封锁的模式。以此实现了减轻枪身重量与减少反作用力的目的。发射同时枪口向后喷出的高压气流也成为了减轻反作用力的帮手。

结果巴雷特M82成为世界上最成功而且实用的半自动50口径步枪。在保持威力的同时，还能够准确而且迅速地对远距离目标进行攻击的优点十分明显，除美军之外，世界各国的军队和警察都将这款步枪作为制式武器使用。

### 作为军用步枪之时的优点

巴雷特M82的重量超过12kg，与普通步枪相比可以说是相当重。但是若与同样威力的其他步枪相比，这可以归类为轻量级。不仅如此，巴雷特的射击反作用力只相当于散弹枪，对射击精度的影响很小。

巴雷特M82全枪可以分解，分解后能够装载一个小提箱里。而从箱子里拿出重新组装最快只要15秒。在分解以及组装后只要不对瞄准镜进行重新调整，着弹点基本不会发生变化也是其优点之一。



**插画/じじ**

在教室的窗户边进行远距离狙击的狙击手要和观察员。拥有长射程与大威力，看上去十分帅气的M82，因为枪身巧妙的设计而大大地降低了反作用力带来的影响。因此画面上的半裸女孩也能够使用……（？）

### 更轻便的M107A1

美国陆军使用的M82A1在军中被称为M107。虽然M82A1和M107基本没有什么区别，不过巴雷特公司还是推出了M107的改进型M107A1。采用铝合金枪身在减轻重量的同时也能够保持枪身的坚固。

# 扩散性百万亚瑟王

插画师：黑星红白

## 第二型トール

■SUPER RARE　■速攻剑=先制胜机

使用虽然拥有强大力量但容易暴走的骑士ペリノア的因子，
以创造比ペリノア更容易控制的个体为目的制造出的骑士。
然而，因为在去除ペリノア的弱点的同时也削短了原有的长处，
所以性能变得比较平均，避免了不规则的地方。
她多以获得安定稳靠的胜利为目标出现在战场之上。



插画师：Nardack

## 支援型シトリンク

■SUPER RARE　■吹忧矿=红山吹帝

被与“外敌”作战的人们称为“胜利女神”的存在，她挥舞军旗鼓舞骑士们的士气。
她的性格偏好战斗者而蔑视逃跑之人，
因此她希望所有的骑士都能战斗到死，战争永不停歇。
这是因为一旦战争结束，人们就不在需要胜利女神，
担心自己不被需要而感到不安，这或许也是她的一种报复。





插画师：柴乃櫂人

## 第二型ペリドッド

■SUPER RARE　■希生疑=判死命夺

虽然是在“湖”中制作的“死神”试作品，
但由于她在制作完成后就逃走了，因此不清楚是否真的成为了掌管死亡的神灵。
可以确定的是，她可以像死神一样毫不犹豫地夺去生物的性命。
逃跑后，没人知道她的生活方式，这种谜团也加深了她的魅力。
穿着类似女子高中生衣服的她看上去有点浮躁轻浮，不过到重要的时候却很有干劲。

# 卡牌鉴赏

**前言**

在上一期杂志中，小编为读者们带来了人气卡牌游戏《扩散性百万亚瑟王》的基础介绍，是否提起了大家对本作的兴趣呢？或许有读者会抱怨说自己的手机玩不上《扩散性MA》，上期内容的图片又偏小，看得一点都不过瘾。没关系，本期我们再接再厉，为大家带来18张精美卡牌的详细介绍，将本作厚重的世界观由浅入深地传递给大家！

插画师：田中雄一

## アーサー　-技巧の场-

■RARE　■形式修缮#5

作为不列颠之王的候补者并挑战黄金之剑的人物之一。
虽然外表美丽可怜，但由于投身战场已久，因此她的举止极为泼辣野蛮。
她将提升术技以及增强直接兵力作为最优先课题，
誓死守护着陷入绝境的不列颠。
因为持有统剑型石中剑，她也潜藏着成为名君或者暴君的可能性。



插画师：田中雄一

## 卤获型モルゴース

■RARE+　■魔法杖=因子导火

从密探以必死的觉悟入手的魔女毛发中提取因子制造出的复制品。
不仅仅是为了调查魔女モルゴース的构成以及弱点，
她也以作为直接战斗力投入实战为目的而被使用。
由于她并非人类，而是从魔女的因子制造出的个体，
所以她是否能借助圆桌模型的力量实现完全防御还是一个未知数。



插画师：原田たけひと

## 特异型ロビンフッド

■SUPER RARE　■长大弓=间隙命中

采取在不列颠森林深处迷路的女性因子并复制而成。
原型的人物是以"阴暗之森"为本据点的有名弓箭手，
只是现在不列颠根本没有这样的地名，具体无从考证。
不过因为不列颠的森林和"断绝时代"的关联较为紧密，
她也有可能是受某个装置的影响而转移到现代的。



插画师：NIL

## 共鸣型シシララ·ファントムフレーム

■SUPER RARE　■闪光魔弹#44

以构成异端音阶的声音作为因子制作而成的骑士之一。
她以同样方式被制作而成的骑士的共通项“シシララ”来命名
尽管既不是妖精也并非魔法使，
但她却首次成功启动了在“断绝时代”被制造而出的特殊机动装备。
她驾驶爱车的身姿，宛如贯穿暗夜的一股流星一般。



插画师：NIL

## 共鸣型シシララ·オーバードライブ

■SUPER RARE+　■红焰舞踏#21

以构成异端音阶的声音作为因子制作而成的骑士之一。
她以同样方式被制作而成的骑士的共通项“シシララ”来命名。
天真烂漫的她是一个喜爱音乐与舞蹈的少女。
她那摇摆着火焰与幻光的舞蹈，
可以魅惑所有的观看者。



插画师：大熊猫介（Nitroplus）

## 特异型ヴァルヴィーュ

■RARE　■强行登船#31

从不列颠近海漂浮的幽灵船上的女性体内采取因子并制造的复制品。
她手持着据称是由“外敌”术技术所制造出来的来复枪。
虽然她的人物原型似乎是发誓向“外敌”政府复仇的女海盗，
但她口中的“王”到底是否是现在的“外敌”还尚未确认。
正因如此，并不排除她在沉船无数的魔之海域航行时穿越时空而来的可能性。

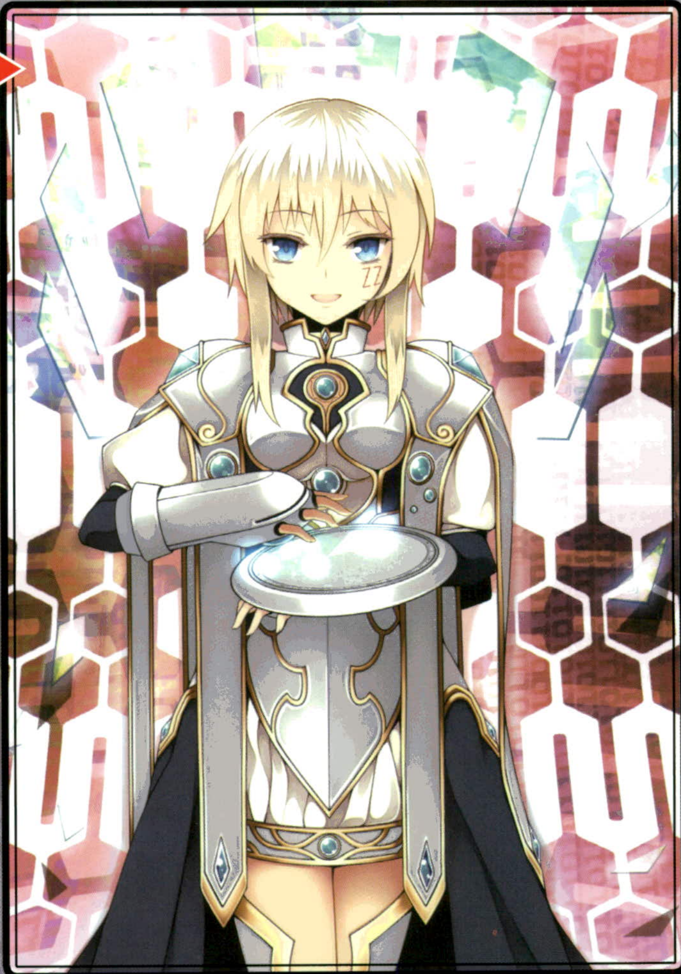


插画师：闇月戈

## 王位型コンスタンティン

■SUPER RARE+　■术光/凝缩王位

原本并无制造计划，而是由魔法使マ-リン设计出的一名骑士。
和モ-ドレッド同样，虽然她也使用了亚瑟因子的一部分，
但却并没有做出背叛キャメロット的行为。
感觉上作为骑士的同时也有和魔法使一般的气场，这是マ-リン的趣味爱好。
而在マ-リン的某个逐渐推进的计划中，她也是非常重要的一环……

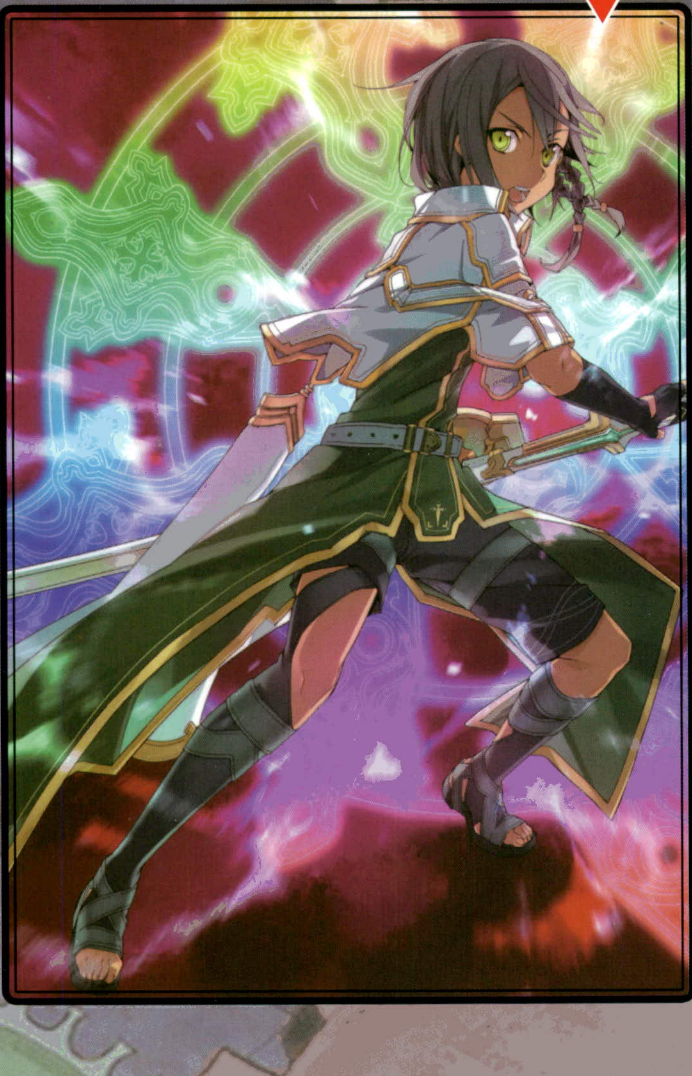


插画师：BUNBUN

## ア-サ-　-魔法の派-

■RARE　■术援/战术梦路

作为不列颠之王的候补者并挑战黄金之剑的人物之一。
只是他由于自己的胆小而经常给周围带来灾祸，因沾花惹草而生是非。
以提升支撑不列颠历史的魔法技术为基础
他也在寻找着通过技术无法解决的问题的突破口
他携带居合刀一样的石中剑，潜藏着成为名君或者暴君的可能性。





插画师：BUNB[illegible]

## 第一型ガラハッド

■SUPER RARE　■术光/咒杀圣剑

为了发掘“断绝时代”的遗迹与遗物而被制造而成的特殊骑士。
虽然因子构造以兰斯洛特为基础，
但因为获得了和他完全不同的强力，她能以近乎最强的性能为荣。
不过由于她很难发挥发掘遗迹之外的能力，
所以在战斗中被赋予了几乎和其他骑士相同的作用。

插画师：文仓十

## 特异型スノ-ホワイト

■RARE　■术士/致死林擒

从在永远长眠在森林深处的少女因子中复制而来。
因为通常时候的头发、皮肤以及裙子都是白色，
因此手中所持的红色苹果释放出令人生寒的存在感。
虽然据说原本的少女成长后会变为世界第一的美女，但具体不明。
她有着白雪公主的别称，被七名小矮人所誓死守护。



插画师：VOFAN

## 第二型パ-シヴァル

■RARE+　■术光/无垢掠夺

在ガラハッド之前，为调查“断绝时代”的遗迹与遗物而被制造而成的骑士。
虽然性能有点说不过去，但却具备基本的知识，
而且时不时会重复“高性能”才导致的失败。
尽管装备了能够战斗的优秀武器与铠甲，
但她却抛下剑与盾，脱下一只靴子，以读书取乐

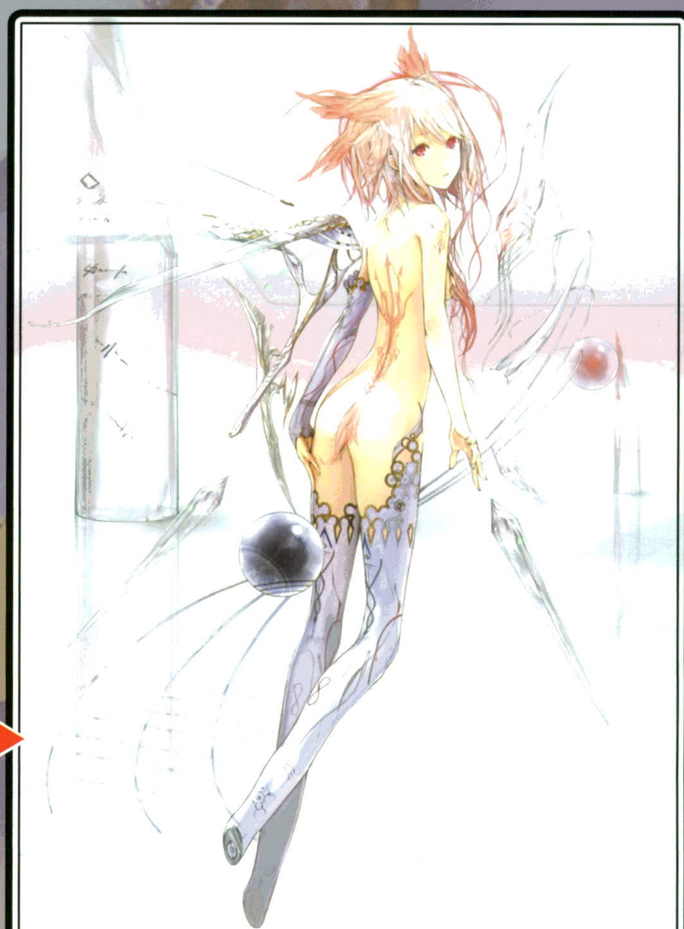


插画师：NIL

## プ-カ

■RARE+　■エラ-feac1b1

最初在“断绝时代”的森林深处担当引路人而活动着。
对应双手与双脚的操纵媒介可以让它悬浮在空中，
为了清理森林中的树枝以确保前进的路线，她装备着尖锐的刃
由于现代的地形以及植物繁殖图发生了较大的变化，
迷路的时候跟着她行走反而可能会真的被困在森林中。



插画师：NIL

## マーメイド

■SUPER RARE　■エラーda35bce

原本和灯台作为一组进行活动的妖精，
通过特殊的音波信号来实行船只的出入港管理以及诱导。
两肩装备的扩音器一样的操纵媒介，单纯就是作为喇叭被使用。
“断绝时代”她曾经被命令迎击走私以及侵略行为，
随着“断绝时代”的瓦解，她也会向没有正式识别信号的现代船只与游泳者发起攻击。

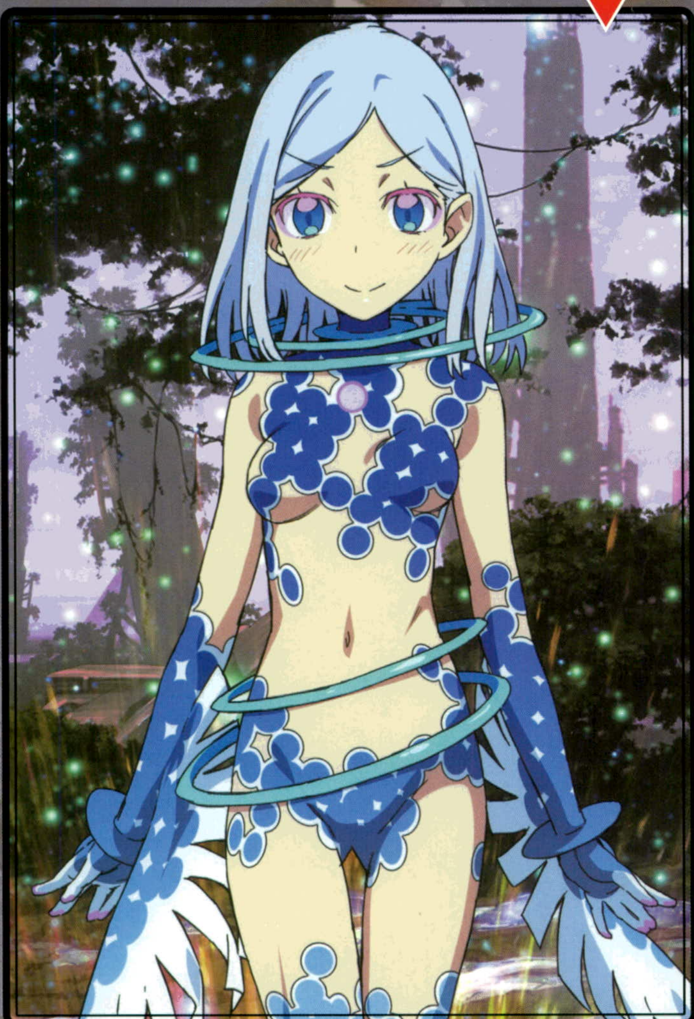


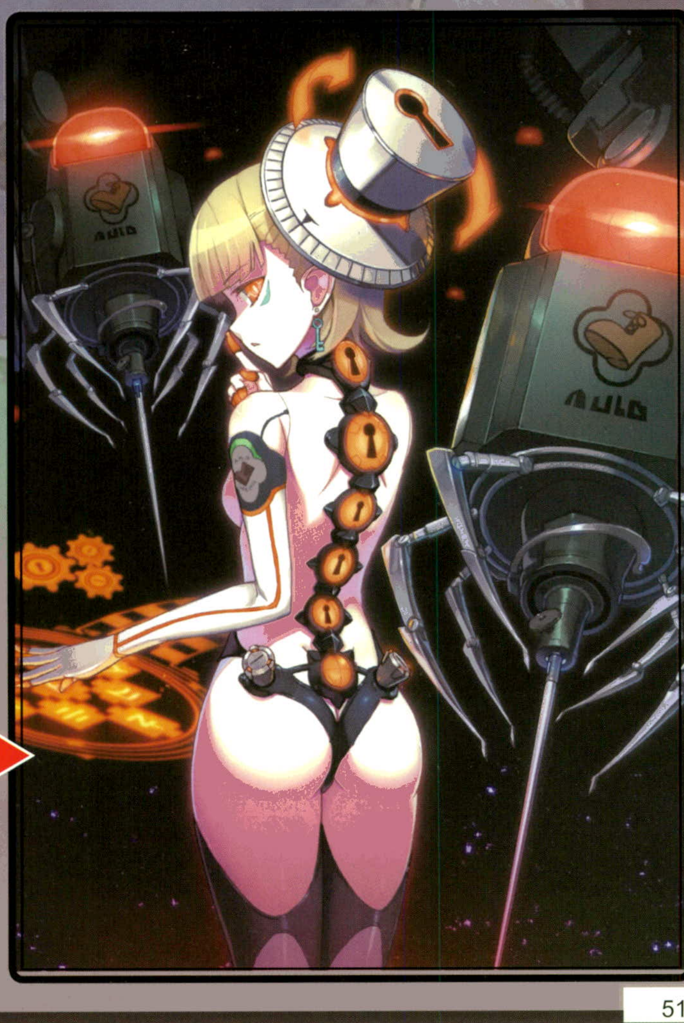
插画师：はいむらきよたか

## 复制型フェイ

■SUPER RARE　■コマンド609fe00a

在次世代骑士的实验研究过程中，以妖精フェイ的因子为基础制作出的复制品。
因为须对“湖”进行控制并掌握各种设备的情报管理，
她被调整为可以发挥强大的魔法力，几乎都被运用在距离炮击据点比较近的地点。
和原版相同，虽然她通常也使用敬语进行会话，
但似乎这并不意味着她对于对方怀有敬意。





插画师：大熊猫介（Nitroplus）

## レプラホーン

■SUPER RARE　■エラー11fa78b

“断绝时代”在工厂内一手担当自动生产的妖精。
当时从靴子的生产到贩卖甚至包括收入管理都是她独立完成。
虽然工厂的地上部分已经崩坏，但建在地下的大金库至今仍然被保存着，
对此并不知情的现代人倘若进入这片领地，
她会将他们视为“大金库的盗贼”并发起无情的攻击。

文/kamui520



# 春的花 秋的风 冬的飘雪 爱的人

## 《夏雪密会》伤感的回忆之旅

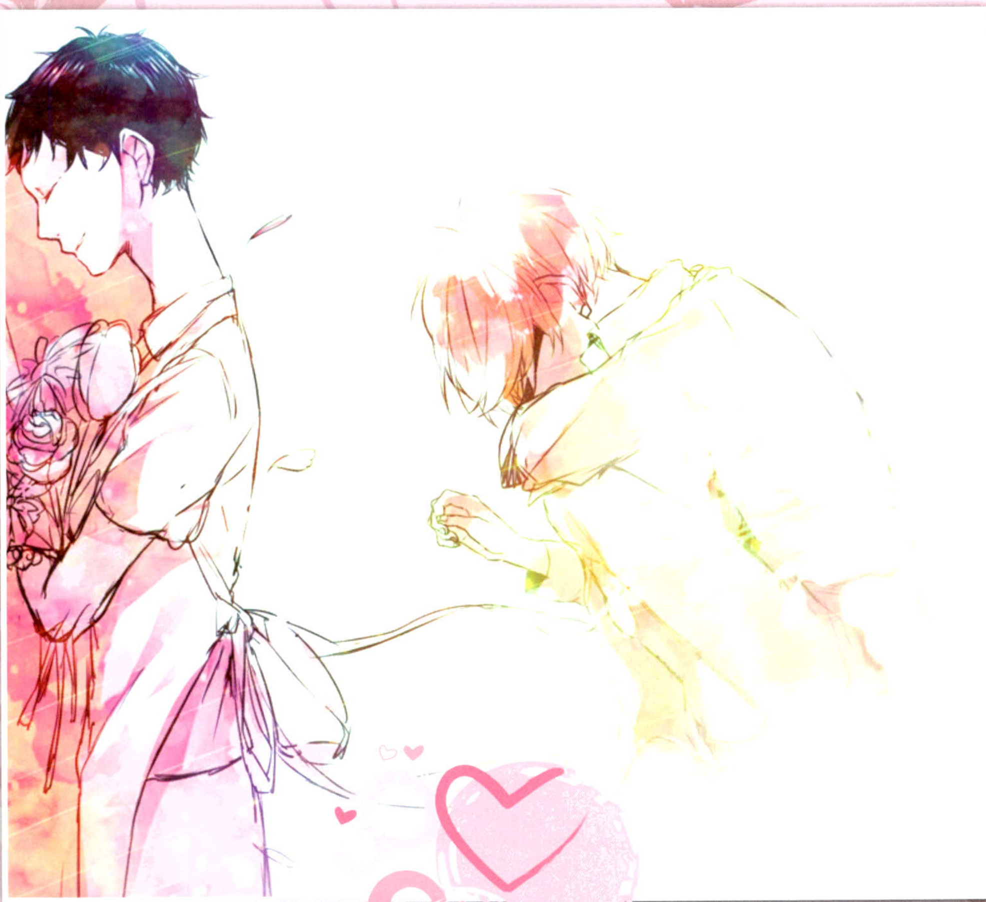
很多年前，苏慧伦有首老歌叫《春的花秋的风冬的飘雪爱的人》，歌词中有唱到："春的花秋的风冬的飘雪爱的人，多缤纷多欢欣多美丽人生，只可惜身边的心中的我爱的人，今天竟轻轻的不告别离开。"多年后有部动画叫《夏雪密会》，在缤纷鲜艳的花朵之中，也有一对曾经的爱人一个离开了另一个。可惜，和歌中不一样，不是生离，是死别。

没错，就像宣传语写的那样，就像你们被剧透的那样，这是一个关于三角恋、关于NTR的故事。只不过这次三角恋的一角、被NTR的那位，是个幽灵。

原作者河内遥，是个作品不算太多的女性漫画作者，并且也没有任何作品被引进中文版。同时，她画的那些女性漫画，也并未曾获得什么奖项，即使是这部被动画化的《夏雪密会》，也只是在大众评选的榜单“这本漫画真厉害！”2011年的女性漫画部门拿了个第五名而已。

可是，放送这部动画的栏目是noitaminA，那个为我们精选出许多精彩而不落俗、清新或者隽永的优秀作品的noitaminA。所以，既然是noitaminA选择的作品，我们就有理由可以去盲目相信一下它一定有好看之处。

——这么说太不负责了。还是让我们来详细看看这部动画的优秀之处吧。



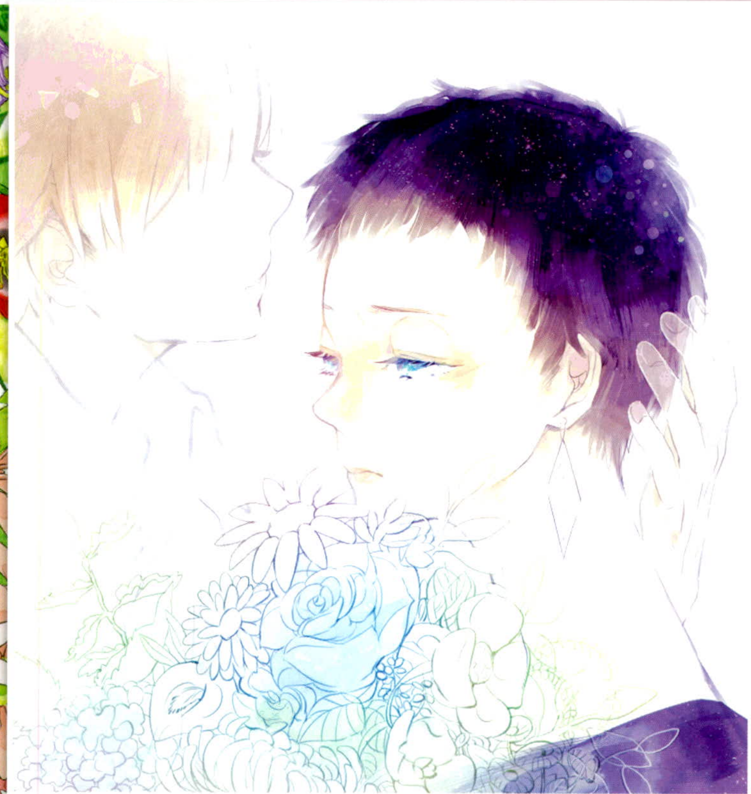


noitaminA是富士电视台的专属栏目名字，并不是动画制作方。《夏雪密会》的动画制作是动画工房。虽然不是日升啊京都啊这样的大公司，但动画工房也是交出过《恋姬无双》系列这样水准不错的动画的。同时，也参与过钢炼、宠物小精灵、天元突破、东之伊甸等有名的大作的制作，甚至从1984年的《风之谷》开始就有在协力吉卜力做剧场版动画。而执导的监督松尾衡的代表作则是《蔷薇少女》，这次他甚至同时包脚本、系列构成、音响监督，可见他对这部作品的重视。而角色设计谷口淳一郎做过《振臂高挥王牌投手》、《魔法少女小圆》等作品，也是一名经验丰富的动画人。值得一提的是音乐制作村松健，虽然这个名字对于二次元爱好者并不熟悉，但实际上他是一位活跃在电视界的知名音乐人，甚至还有个自己的厂牌KeenMoon。在2008年松尾衡执导《红》的时候他们有过合作，这次大概又被松尾导演邀请过来再次涉足动画音乐制作了吧。

Staff的这几位对于我们来说都算不上有名气，可是看履历就知道，他们相当有实力。就如同《夏雪密会》的漫画原作一样，虽然并没有声名在外，可着实是部好作品。









前面已经略提过，这是部以“三角恋”为主题的作品。与众不同的是，三角恋的其中一角是幽灵。

还是大学生的叶月亮介，对花店的老板娘岛尾六花一见钟情。先是接二连三地借口买花去见她，后来干脆借打工的机，天天和她相处。还在烦恼着要怎样把这份感情表示出来的叶月，得知了六花其实是个寡妇，她的丈夫三年前病死了，于是她一个人支撑起丈夫留下的花店。

其实寡妇也没什么，有《相聚一刻》在前，叶月只要鼓起勇气也能把握幸福吧。一开始我们都会这么想。可叶月居然还有个与众不同的地方：他看得见幽灵。

是不是所有幽灵都看得见也不确定，但总之，在一次偶然的机会他来到花店的二楼也就是六花居住的地方的时候，看见了一个男人——确切说是一个男人的幽灵——六花死去的丈夫岛尾笃。

原来，岛尾笃是一个身体虚弱的青年，和六花结婚后也没过上多久幸福的日子就病死了。可是六花非常地爱他，在他去世后也忍不住哭喊着“不要丢下我一个人”。这句话束缚住了岛尾笃，他无法成佛，无法离开这个花店。但他也心甘情愿地在这守护着六花，直到他遇见了能看见他、跟他交流、同时也是他的“情敌”的叶月。

于是，在第一话的最后，本来就天生眼神凶狠的叶月对着岛尾说出“我一定会从你身边抢走她的！”这样的NTR宣言的时候，有不少人还期待过这部作品会不会是一部笑闹喜剧，可是，制作组从第二话开始几乎每一话都对大家的泪点进行猛烈攻击，让我们意识到之前的期待错得有多离谱。



我们都期待幸福。可幸福是什么呢？最简单同时也最难的理想，就是喜欢的人也喜欢自己，两个人开开心心地过一辈子。

六花和笃做到了前半句，他们找到了彼此，他们非常相爱，可是他们没做到后半句：岛尾笃，离开得太早。

六花无法忘记他，可是那句话是怎么说的？生活还要继续。她还年轻，我想谁也不会忍心见到一个好姑娘就这么一辈子孤孤单单下去。如果有新的邂逅，我想，谁都会支持她的吧。

包括去世的那个人，不是也该祝福她去寻找新的幸福吗？

可是他们的爱要怎么办呢？岛尾笃没有消失，他对她的爱也还在延续，但他什么也做不到了。

触摸不到、传达不了、她什么都不知道。只能眼睁睁地看着她被叶月追求，被叶月拥抱，被叶月亲吻。

即使他只是个幽灵，这份残忍也足够再杀死他一次。

所以岛尾笃绝望而又不甘心地，向叶月提出附身的请求。他还想再一次拥抱自己的爱人。

而叶月亮介，这个清贫却执着的大学生，真该给他发上一打好人卡。在明白自己在六花的心里可能永远都只是第二之后，他对于这两人跨越生死还在延续的感情让了步，同意了岛尾附身在他身上的请求。

最后，谁和谁会获得怎样的幸福呢？这段纠结又揪心的三角恋，会给你意料之外的收场……








这是部色彩鲜亮的动画，因为里面有很多很多的花。每种花都有不同的意义，对照官网的花语解说我们能了解更多。《夏雪密会》那使人怅然的回忆之旅，会让我们挂念起春的花，夏的雨，秋的风，冬的飘雪，还有爱的人。而回忆再怎么珍贵再怎么不能放弃都只是回忆，更重要的是这部动画让我们思考和感悟的东西：珍惜眼前的幸福。跨越生死的爱恋让人无法不动容，可是人死不能复生，人不在了，说什么也是多余。好好活着，好好爱那个爱你的人，好好珍惜眼前的幸福，才是最重要的。


新番驿站
文/kamui520
TARI TARI
イラスト／tanu
©tari tari project

# 青春，音符，奔跑，TARITARI！

七月番不约而同地打出了妹子牌，许多部作品都是以少女们为主角讲述活泼的校园故事，但是其中最清新亮丽的一部，就该属P.A.WORKS的这部《TARITARI》了。

大家应该还记得去年那部成为话题的《花开物语》吧？同样是P.A.WORKS的作品清爽的用色、活泼的音乐同样也被《TARITARI》继承了，看了就能明白，P.A.W的风格真是相当明显。

实际上，除了监督和系列构成不一样，《TARITARI》的整个制作班底都与《花开物语》无二，这当然也是我们觉得眼熟的原因，尤其是明明人物原案不一样（《TARITARI》是tanu而《花开物语》是岸田梅尔），但在动画人设兼美术监督关口可奈味手里一处理，两部片的姑娘们就长得一样一样的了……真不知道该吐槽还是赞扬关口好。尤其在场景的处理上，关口那从《TURE TEARS》起的色彩缤纷鲜亮、背景作画细致（虽然这应该是称赞的点）的特征在这部动画里被做到了个十成十，使得人们更加觉得两部片子相似。









虽然看起来长得很像，可是动画重要的还是监督和脚本，所以看了之后就会明白桥本昌和跟安藤真裕真完全不是一个风格的。比起《花开物语》最初的胡来，《TARITARI》的整个故事，虽然说是有那么点俗套，但无论是在分线索、节奏还是逻辑处理方面都更加合理。这其实有点让人意外，因为桥本昌和虽然是一个老动画人，但在《TARITARI》之前，他仅执导过《雷顿教授与永远的歌姬》这一部剧场版动画而已，在《TARITARI》里他不俗的表现，可谓是厚积薄发的体现吧。







《TARITARI》的故事发生在最近很红的神奈川县江之岛，自从上一季的《钓球》播出后跑去圣地巡礼的阿宅们就只多不少，现在，《TARITARI》又给江之岛的旅游收入做出了贡献——在江之岛的某个坂道的尽头，白滨高中有个合唱部，就是故事展开的地方啦。

不过在动画的一开始，白滨高中的合唱部并不存在，它是由因为去年在发表会上表现太过丢脸而被禁止参加今年发表会的声乐部高三毕业生·宫本来夏创立的。在和教导主任高仓老师交涉无果后，来夏愤而退出了声乐部，此处不留爷自有留爷处，你不让我在声乐部唱歌，我就自己创立合唱部来唱歌！只是这么单纯地想着“我想唱歌！”就风风火火地拉上了好友冲田纱羽，还有同班的坂井和奏挂名，再找上自己的弟弟凑数，总之，还真被她凑出了成立社团的人数，甚至，即使在因为意外人员没有到场的情况下，只有3个人登场，来夏也完成了在发表会上的合唱……只是，这个临时组成的合唱部，在第二话就被废社了……一次。

弟弟和凑数的学弟学妹在发表会后全数退出，来夏只好再抓来了热爱羽毛球的同班同学田中大智以及归国日侨“维也纳”再次补齐合唱部人数，勉勉强强地再次立部了……

故事的主要人物——合唱部的五人，在第三话才终于稳定了阵容，继续展开。

虽然这么说起来好像来夏是女主角一样，而且她无铁炮+贫乳+积极过人热情向上的性格也好像是女主角的定式，但其实这部动画应该是部群像剧没错。虽然合唱部是来夏创立的，但几乎毫无烦恼只是单纯喜欢快乐歌唱的她怎么够有足够的烦恼矛盾来推动剧情？于是在开始之后来夏的戏份几乎是骤减，和奏以及纱羽的故事线慢慢铺开，大家才明白过来，原来合唱部的五个人，每个人都是有故事的人。

和奏和去世的母亲的误会以及放弃音乐的原因其实看多了的动画的人大致都能猜到，是很狗血很俗套，但仍然阻止不了为之掉落的眼泪。而纱羽的梦想与坚持，和爸爸的争吵与理解，也同样并不出乎意料却仍然让我们为之动容。在对这两人的家庭关系的情感刻画上，《TARITARI》的力道恰到好处，没有过分煽情，却不失细腻，让人印象深刻。至于之后会怎样，即使动画还没完结，我们也一定知道那会是光明的HAPPY END。

而还有两个男生的故事，也在并行着缓慢铺开中，相信之后就会轮到他们。田中固执却坚定的梦想，维也纳在国外的友人，都是铺了很久的线索，积攒着等待展开的时机。而来夏肯定也会找到自己歌唱的理由，顺利地毕业，向着自己的未来奔跑。

明亮、青春、鼓舞人心——这正是《TARITARI》的基调。

还有值得一提的是本作的声优表现。毕竟是合唱部，不会唱歌可不行。三个女主角这边，高垣彩阳、濑户麻沙美、早见沙织都是唱功很不错的新生代实力派，高垣和濑户更是基本上都会为自己主役的动画演唱歌曲。而男生两位岛崎信长和花江夏树则是全新的新人，尤其花江夏树，生于1991年的他是个标准的90后，这是他参与的第一部动画作品。这两人的表现同样也很不错，让人印象深刻。而剧中浜口史郎为合唱部以及白滨高中创作的几首歌也同样值得一听，当然，作为P.A.W的老搭档，eufonius的菊地创和riya同样也为本片贡献出了曲目。

说来第一话中就有捏他，第一话中合唱团一开始在唱的歌，就是P.A.W的处女作也是代表作《TURE TEARS》的OP《**リフレクティア**》。不得不说P.A.W还真是爱自己的处女作，前作《花开物语》中就捏了不少《TURE TEARS》，这次更是大大方方地把OP都放到新动画里来啦！甚至更明显地，《TARITARI》的缩写跟《TURE TEARS》一样是"TT"，P.A.W你们还要多爱自己的作品啊…………

总之，《TARITARI》整体上而言，还是一部小品级的作品。没有深刻的内涵没有夸张的笑料，既不卖腐也不卖萌更不卖肉，看似很平庸，但实际上却是旨在描述青春的日常。那些只有青春时候才有的烦恼、迷惘、干劲、梦想……即使现在看来是很平常的东西，但对于那个时候的他们而言，却是最最重要的、主要面对的事物。我们隔着屏幕，看着他们歌唱着奔跑着欢笑着，仿佛也能吹到江之岛的海风，也能被这青春的阳光照耀到一样了。

《TARITARI》，是一首嘹亮的，唱给青春的欢歌。







笔名：电鬼

PIXIV ID：10772

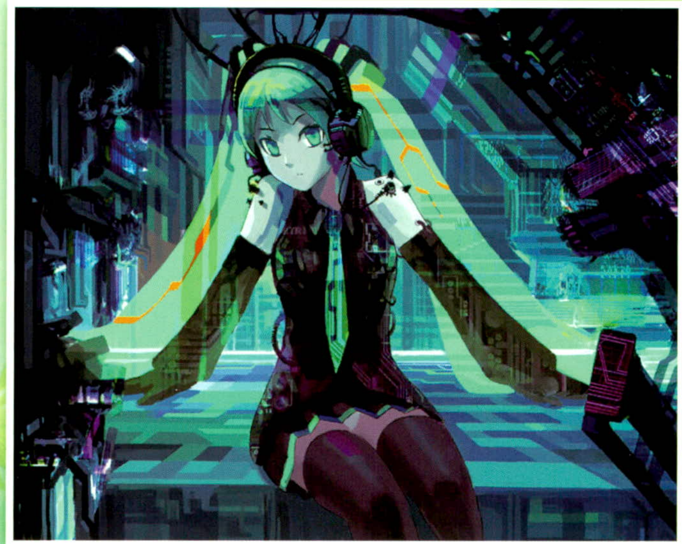
个人网站：http://fusionfactory.fc2web.com/

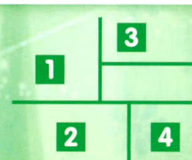
自我介绍：感谢大家的投票和留言。

作画常用工具：Painter、Illuststudio、Photoshop

评点：居住在神奈川县的大学生，喜欢创作科幻题材、大型机械、女性和都市风景。他创作的大多为原创性质的画稿，绘画时往往会刻意地加入一些非现实的元素，使得他的画作仿佛是脱离了时代一般给人以遥远不可及的印象。如果让他为某部科幻小说绘制插图的话，相信一定会有惊为人天的表现吧？








1 梅雨季节难免会让人感到些许烦躁，趁着雨停的片刻和小猫玩耍一下放松心情吧。

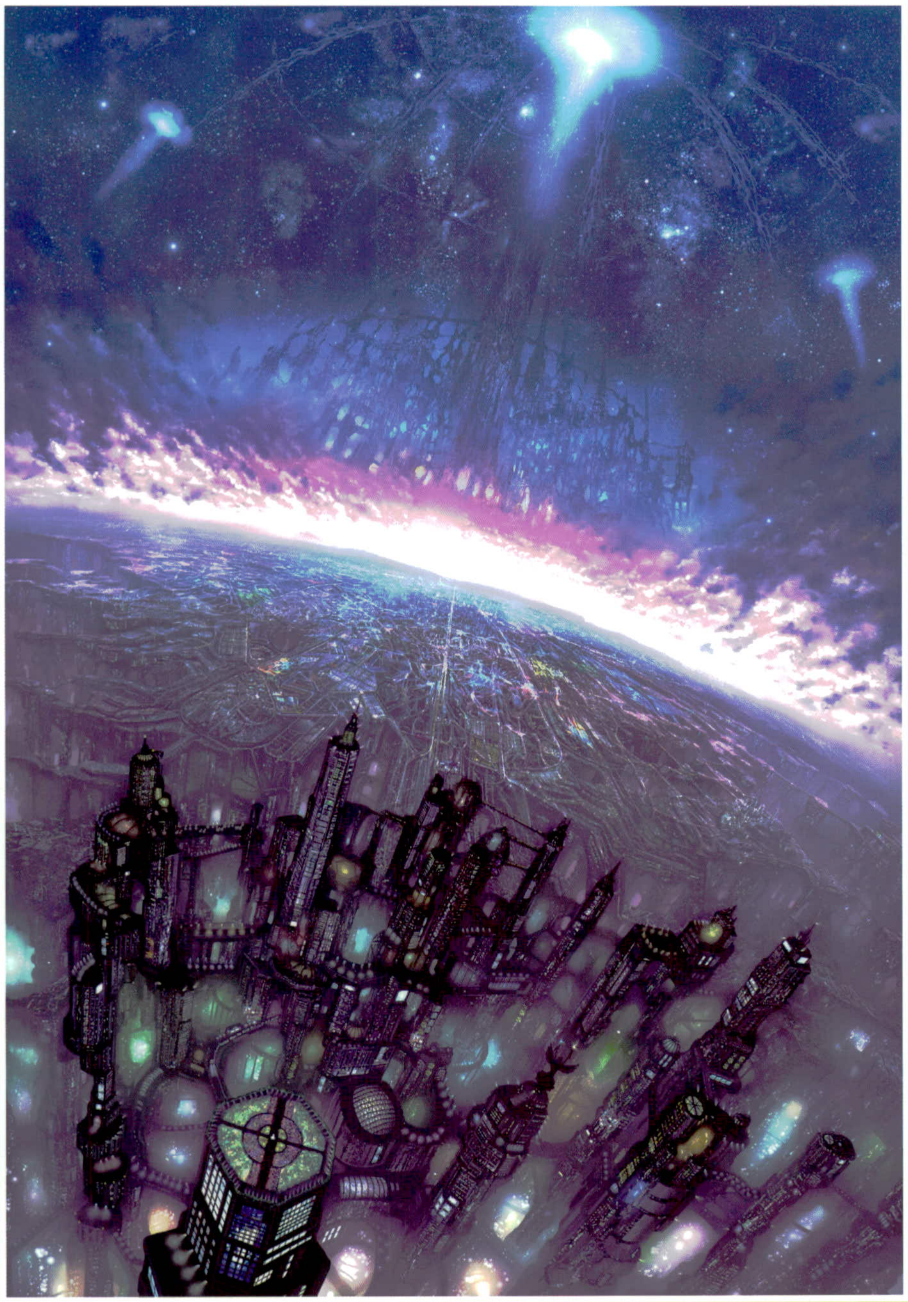
2 霸气十足的IB★RS，气势丝毫不逊于huke老师的原画。

3 通常画手在创作初音的同人时都会努力将初音往人类方向画，而电鬼却反其道行之，创作出了这幅机械感十足的初音同人。

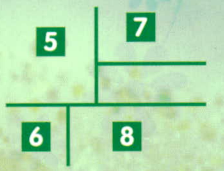
4 这是电鬼C82新刊的封面，这位身着红色和服的妖艳女子是电鬼近期的挚爱，连他的个人头像也是这名女子。









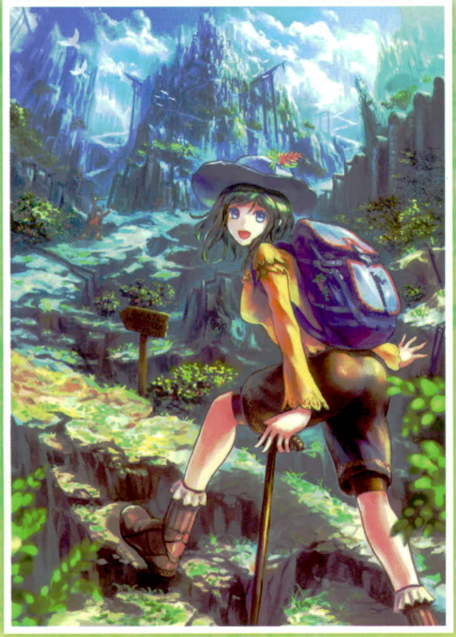



**5** 只存在于少女的记忆碎片中的世界。

**6** 一起去探访深山中的古代遗迹吧！

**7** 如此壮阔的图书馆恐怕只有在魔法世界中才会出现吧？

**8** 隐没在无数高塔间的古老神社与红衣持刀的巫女，只有极少数人才会发现她和它的存在……







笔名：カズ

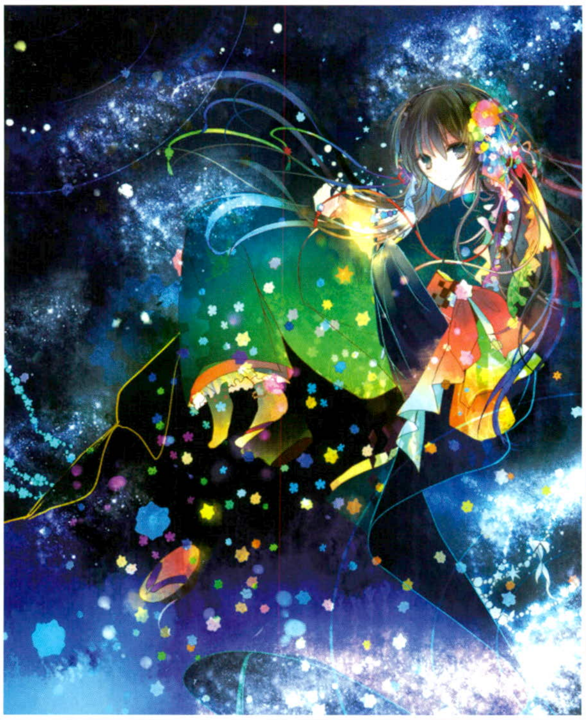
PIXIV ID：137496

个人网站：http://mosoz.web.fc2.com/

自我介绍：感谢大家的评论，虽然没能一一回复，但大家的评论是我创作的动力。

作画常用工具：Photoshop、SAI

评点：现年 23 岁的女性画手，非常执迷于“东方 Project”的同人创作，几乎所有的创作都是围绕在东方中那几位人气女性之间展开的。她笔下的女孩容貌偏萝莉向，神情相当俏皮可爱。カズ作画的招牌风格就是喜欢在构图中融入大量的和风元素，像是缤纷的花卉、水云纹样等等，浓郁的色彩可谓是将“东方 Project”的奇幻风格展现得淋漓尽致。









1 最新原创画稿，名为《金平糖星》。从少女裙摆上滑落的究竟是金平糖呢，还是数不清的星星呢？

2 一起来参加流星祈愿会吧，你的愿望会由流星为你实现哦！

3 充满秋天气息的同人图，是否有为你送去一份清凉？

4 美得令人窒息的红白。











5 8 6 9 7

**5** 妖艳中透着一丝令人战栗的恐怖……

**6** 如此构图才无愧于魔理沙的“魔女”身分！

**7** 如果单看**カズ**画的人物，可能并不会让人觉得有多么出彩，但配合上背景的修饰却构成了一幅瑰丽的画面。

**8** 又是一幅爱丽丝的同人，饱满的画面能看出**カズ**对这位角色的异常喜爱。

**9** 为东方的一款卡牌游戏“VISION”创作的牌面。

# PIXIV近期原创佳作鉴赏



【作品名】Sweet Dream
【作品ID】29418504
【作者名】シュシュ
【点评】晚安，小熊们，愿今晚能做个美梦~




【作品名】最爱绝对领域！
【作品ID】29417169
【作者名】ぬこ〆じ
【点评】细节上的创意令人惊喜，比如音符组成的翅膀之类~



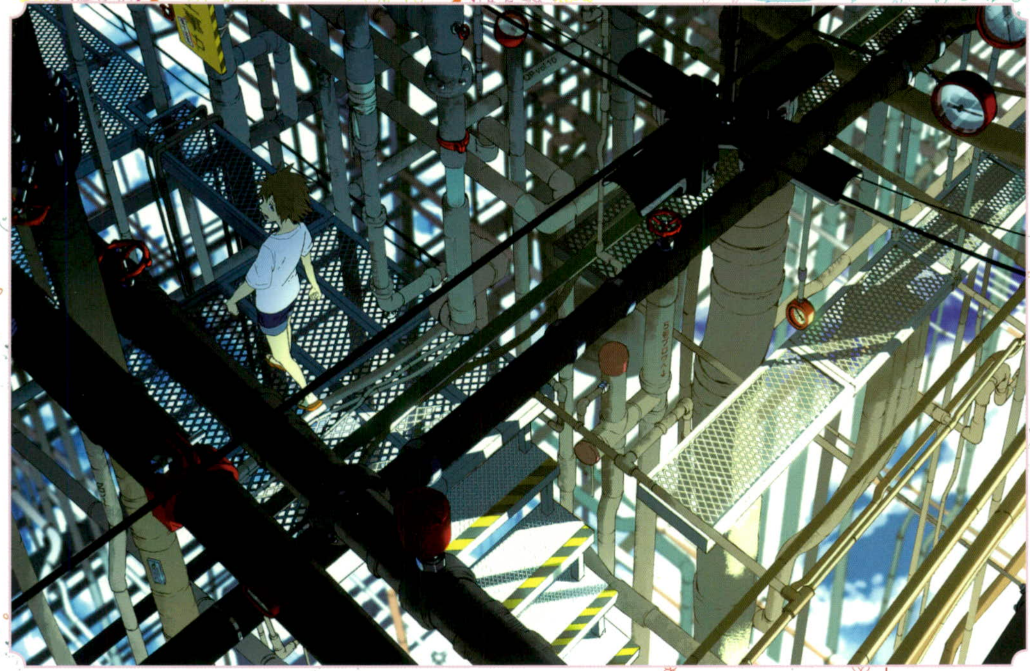
【作品名】鹊之少女
【作品ID】29382314
【作者名】YiLee
【点评】喜鹊化为了妖娆的少女~

【作品名】森林中的工作室
【作品ID】29417052
【作者名】樱木莲
【点评】隐蔽于密林中的画手，不知道她会创作出怎样的奇幻作品？

【作品名】看板娘们
【作品ID】29380901
【作者名】シヴァ。
【点评】甜美诱人的看板娘少女，品尝起来一定很美味~







【作品名】落下注意
【作品ID】29417379
【作者名】くろのくろ
【点评】有恐高症的人看到这幅画作恐怕也会不由得心跳加速吧？



【作品名】香蕉船
【作品ID】29362854
【作者名】茶みらい
【点评】香蕉船神马的，真是糟糕物……



【作品名】韩国轻小说第9卷封面
【作品ID】29369579
【作者名】cherrypin
【点评】作者为韩国某轻小说绘制的封面图，主题是“草莓”。

【作品名】湿度100%
【作品ID】かだち
【作者名】かだち
【点评】湿度100%的天气，就连金鱼大概也可以脱离水到空气中生活了吧？

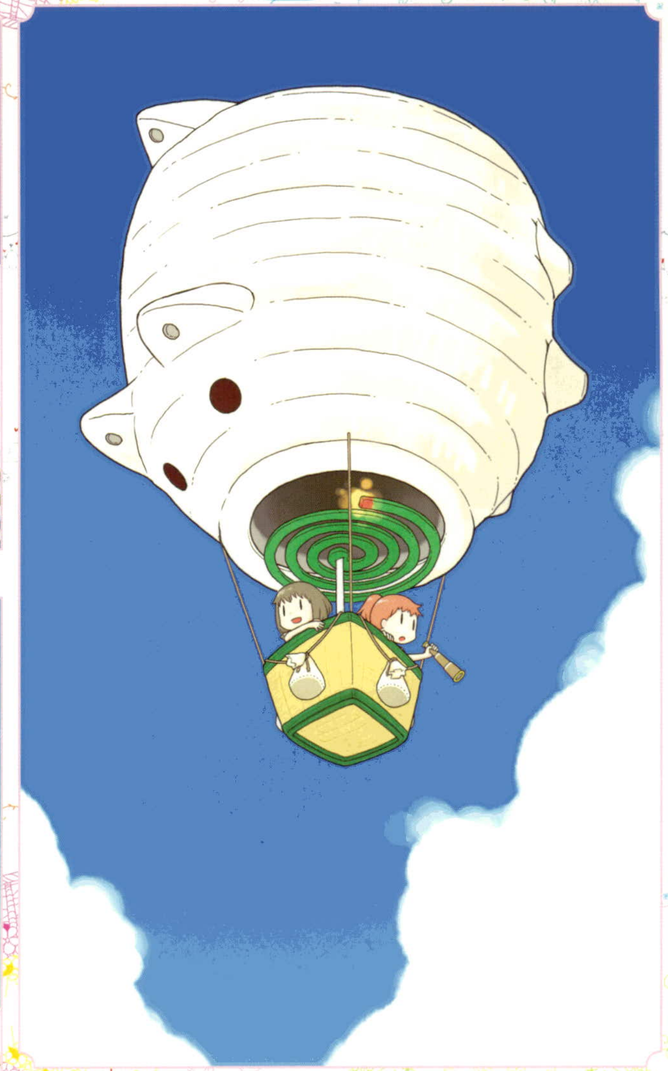




【作品名】我们的街道
【作品ID】29356656
【作者名】アラタ
【点评】这条街道名叫“尤可亚德”，盛产各种美味的点心哦~

【作品名】暑假的青空下
【作品ID】29382780
【作者名】ち–こ
【点评】夏日艳阳下，有多少少女还能露出如此充满朝气的笑容呢？





【作品名】想要再一次回到那个街上
【作品ID】29387581
【作者名】ポ～ン
【点评】这年头连自行车都可以加装翅膀了吗……



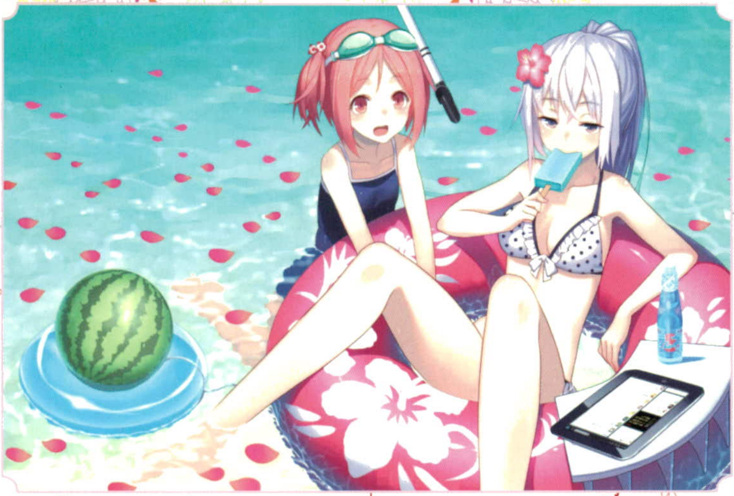
【作品名】猪气球
【作品ID】29413392
【作者名】Diode
【点评】利用蚊香产生的热气吹动猪气球升空？此景恐怕只会出现在梦境中吧？

【作品名】1/100之2
【作品ID】29393666
【作者名】ゾンビ草
【点评】唱响银河的歌姬少女？

【作品名】候车
【作品ID】29430556
【作者名】米
【点评】这个视角，莫非是小动物在从花丛中偷窥等车的少女吗？







【作品名】海
【作品ID】29407851
【作者名】AC
【点评】炎热的夏季，泡在冰凉的海水中，一边吃着冰棒一边刷刷微博何尝不是一件美事？

【作品名】夏祭的少女
【作品ID】29408543
【作者名】Mitha
【点评】Mitha老师的最新作品，身穿浴衣的女孩较小可爱。






【作品名】DIVE
【作品ID】29381334
【作者名】防人
【点评】潜入精神世界的最深处……

【作品名】晓光 ~ l'aurore ~ Ver2.0
【作品ID】29407233
【作者名】六七质
【点评】极彩色的魔术师。



【作品名】muscaria
【作品ID】29413989
【作者名】YUM.Kasama
【点评】剧毒的蘑菇女郎……？




public internet
06412-8536-1

违和感

# 过去↔未来

# 违和感 iwakan

最近好像已经看不到"公共电话"了呢，曾经使用"公共电话"来进行通话的人（也包括我（笑）），会认为未来世界的"公共电话"有怎样的发展呢？这次就以此为主题进行创作。

**Profile**

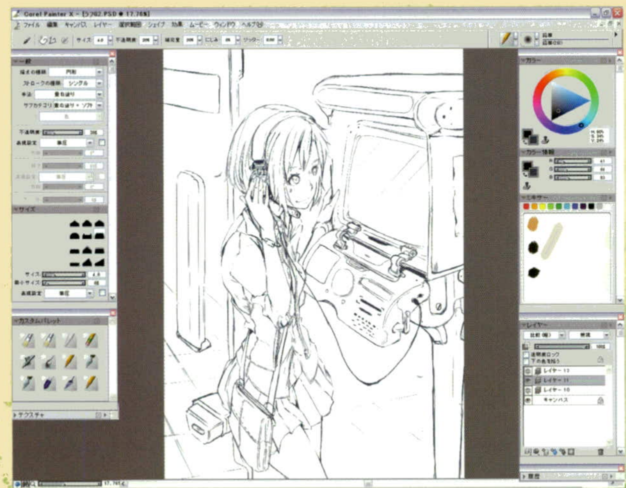
主要围绕VOCALOID与原创为中心进行创作的插画家。

【绘画环境】

OS：Windows XP
内存：4GB
软件：PhotoshopCS3、PainterX
画板：wacom Intuos3

## 绘师 MILLE

## STEP 01 从草稿到线条



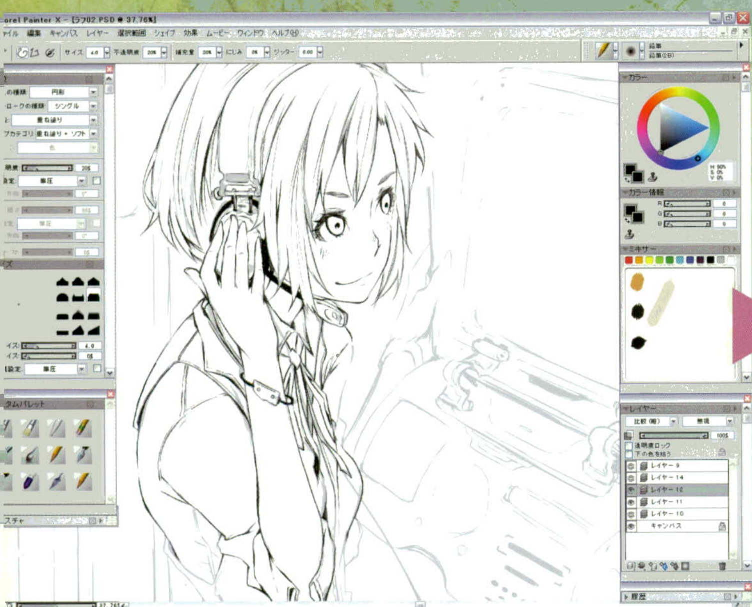
使用 Painter 进行绘画

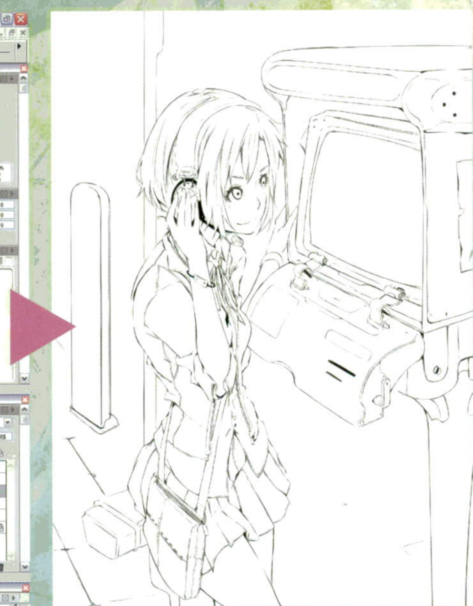


使用 Painter 在 B4 大小的画布上描绘出草稿(最后去毛边)。



在最初草稿的基础上清理线条。

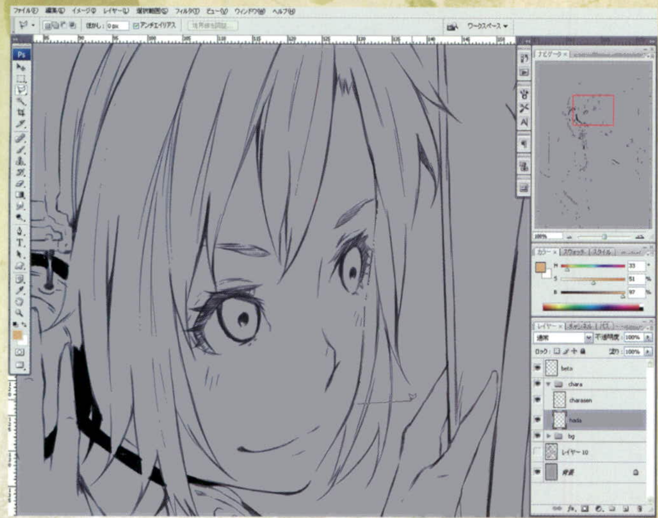




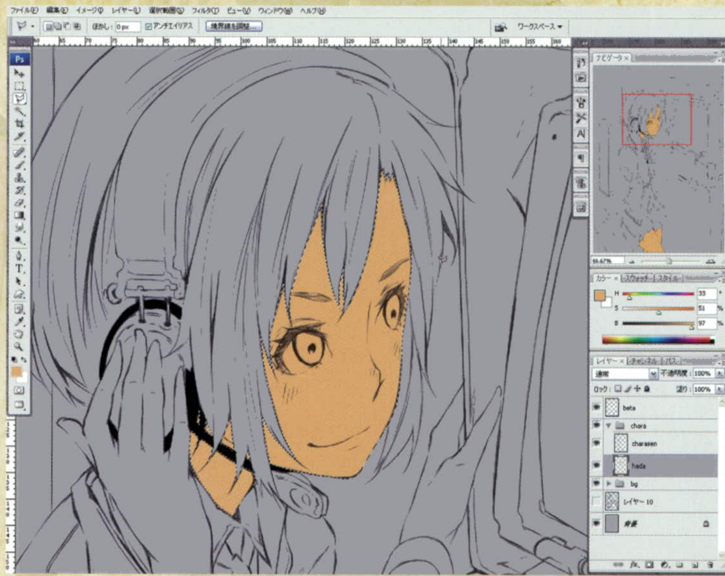



使用铅笔笔刷描绘线条稿。描绘的同时注意线条的强弱。线条稿分为角色、背景和黑底三个图层。从草稿到线条全部使用铅笔笔刷和普通的笔刷进行描绘。

# STEP 02 使用Photoshop上底色



将角色线条和背景线条的不透明度调整为 70%~80%。背景全体涂为灰色之后进行分色。



将角色和背景按照各个部分建立图层进行上色。在分色阶段使用多角形选择工具进行分色。最初使用色彩度高的颜色，所有分色完成后色调也可以确定下来。这次使用整体色彩度较低的复古风格。

# STEP 03 使用Painter为背景上色




使用 Photoshop 上色之后将文件转移到 Painter 之中。在 Painter 中进行上色使用的亚克力笔刷可以根据自己的习惯来进行设定。



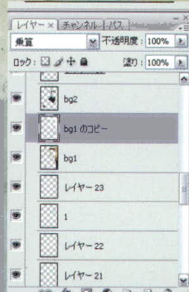
首先为背景上色。选择背景图层，将透明度锁定防止颜色溢出。在为背景上色的时候要注意避免晕染，留待最后统一进行。

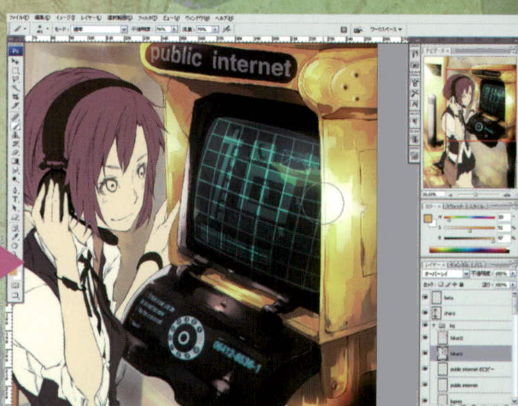



# STEP 04 色调调整



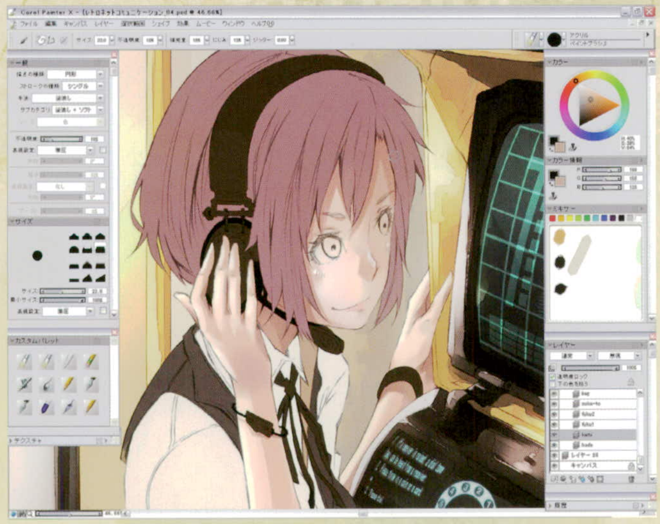
稍微对阴影进行调整之后将文件转移到 Photoshop 中继续对色调进行调整。复制一个背景图层，使用透镜之中的"海报效果"和"轮廓检查"，将上色边缘的不透明度进行调整。重复几次之后，将图层设置为"正片叠底"。



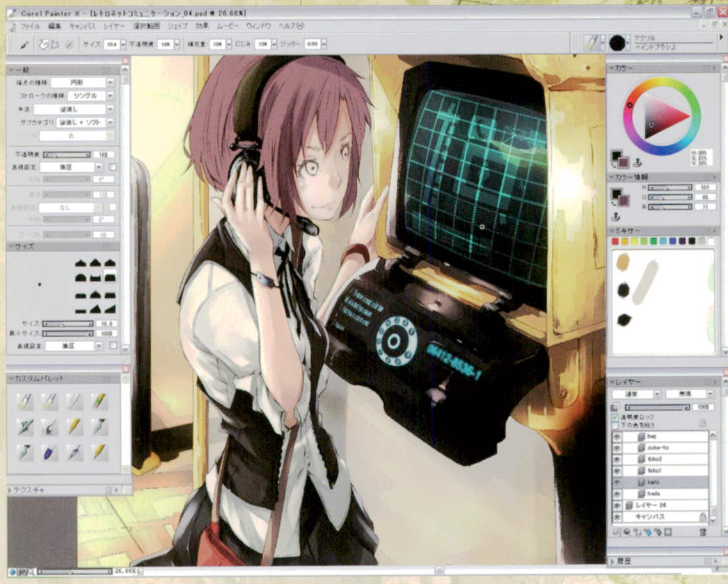

背景全部上色完成后使用 Photoshop 的"叠加"效果调整画面的色调，并且追加光源。

# STEP 05 角色上色

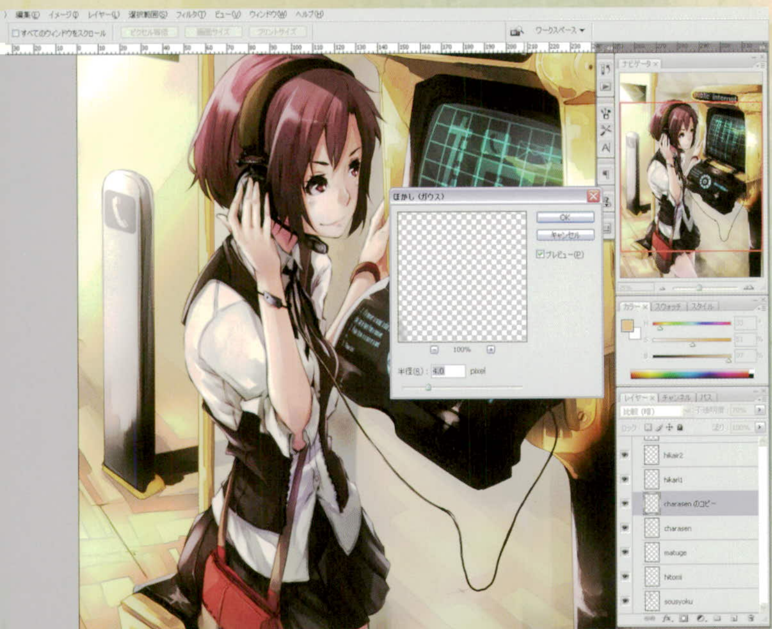


与背景同样，使用 Painter 的亚克力笔刷来进行上色。

于背景同样将透明度锁定进行上色。因为背景已经上色完毕，因此在为人物上色的时候需要注意与背景的色调保持一致。



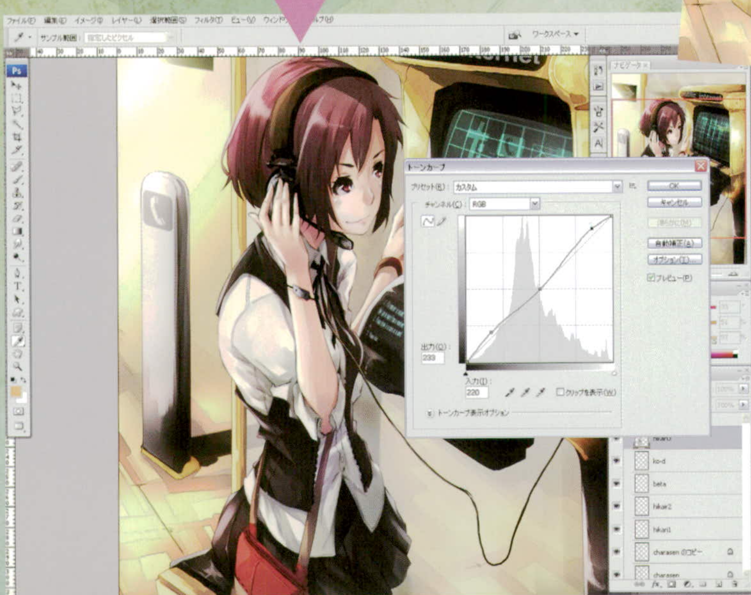
为人物上色时将晕染部分与界限分明的部分重叠起来进行上色用来表现轮廓。上色时注意不要过度上色，适可而止。可以活用 Painter 之中的“渗色”功能。全体上色完成之后在最上方新建一个图层，将人物整体的颜色表现的更加鲜明。完成后 Painter 的工作到此为止。



最后进行CMYK变换，对角色的色调进行调整，清除画布上的毛边。




接下来使用 Photoshop 进行操作。复制一个线条图层进行晕染，将不透明度调整到几乎看不见的程度，渗色到下面的图层中。这种方法通常在认为线条表现力不足的时候使用。



## COMMENT

我是第一次做这样的绘画教程，平时非常顺利的绘画过程，没想到要用语言和文字表达出来竟然是这么困难。不过这样做也能够使我更好地品味绘画之中的乐趣，也算是一种收获吧！



# 日常↔宇宙人 违和感 iwakan

我一直都对女孩子和外星生物拥有特殊的好感，像这样能将这两者结合到一起创作一幅画作的感觉真是太棒了！

**Profile**

主要描绘插画。

【绘画环境】

OS：windows7
内存：8GB
软件：SAI photoshopCS5
画板：wacom CTE-440

绘师

## ポリポリ

## STEP 01 草稿





绘画主要通过 SAI 来完成。在决定了人物的表情和动作之后添加其他细节。这次的主角是女孩子，打算描绘色彩鲜艳的作品。

## STEP 02 线条




线条使用 SAI 的铅笔工具，我使用的是自己设定的。材质选择“绘画用纸”。笔刷浓度和水分量可以一边绘画一边调节。我之所以使用这个笔刷，是为了在画面之中体现柔软的印象。

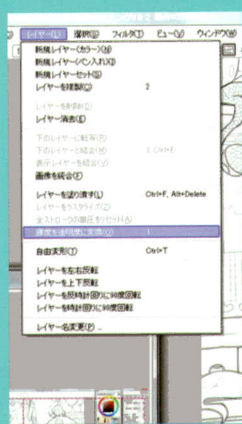


根据草稿描绘线条。草稿描绘的并不是很细致，所以在描绘线条稿的时候增添小道具和细节。

**POINT**

线条完成后，需要在上色之前进行一些准备。将头发与耳朵重叠在一起的部分以及透过玻璃的部分的不透明度调低(图中红色圆圈处)。





具体做法是在线条图层上新建一个图层→剪取→将希望透过的部分的白色不透明度调整为 50%→将图层合并→将亮度变换为不透明度。

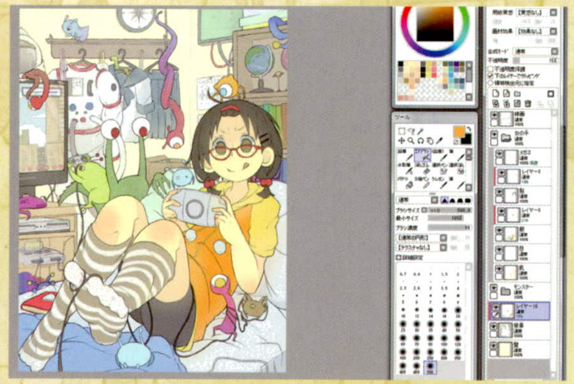
## STEP 03 底色

人物 · 怪物 · 背景各自建立一个图层进行上色。在上色的时候选择几个主色调，可以保证画面整体的统一感。这幅作品以黄色为主色调进行上色。



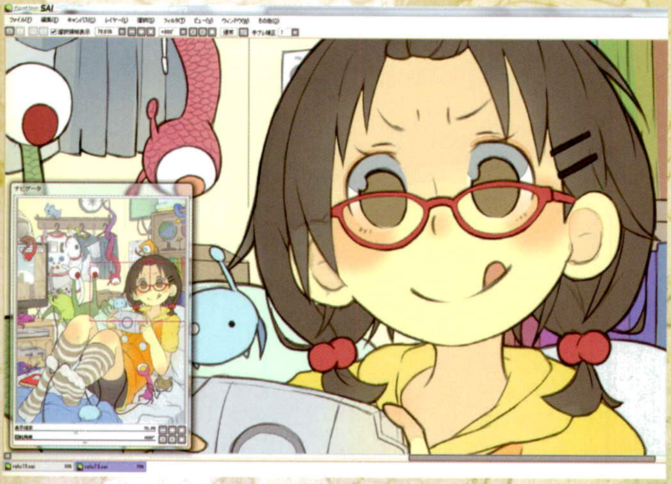


基本的底色上完之后，使用空气笔刷添加相似的颜色。头发使用及肤色，床单使用服装的橘红色等等。

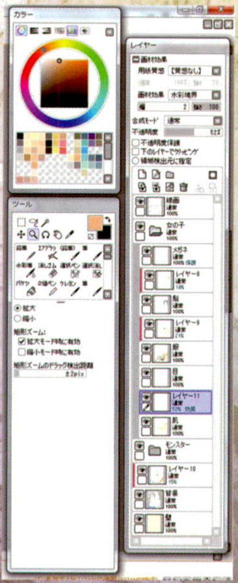


将使用空气笔刷添加的颜色的不透明度调整到 10% 左右，然后将底色图层合并。重复几次之后，颜色的柔软感和统一感便显示出来了。

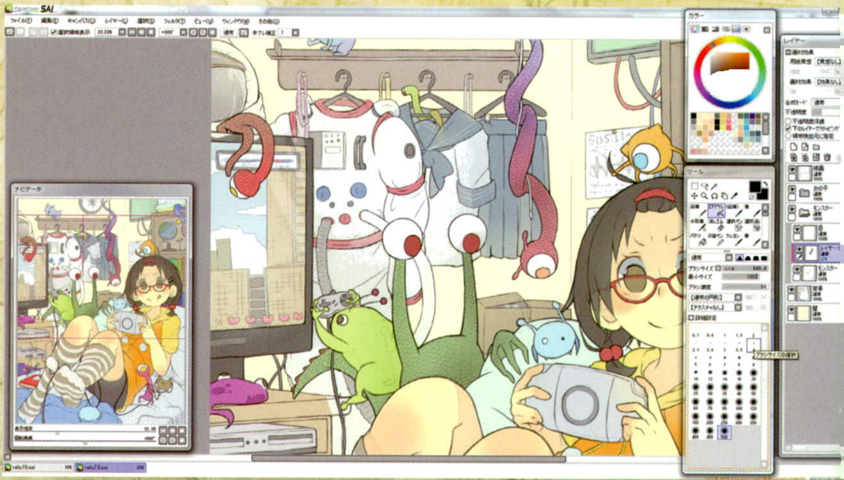
## STEP 04 肌肤上色



在描绘女孩子的时候脸上要稍微化点妆。眼线和嘴唇使用一些红色，会使角色看上去更有女孩子的甜美。其他像脸颊和鼻子，指尖、手肘、膝盖等等都添加一点红色。



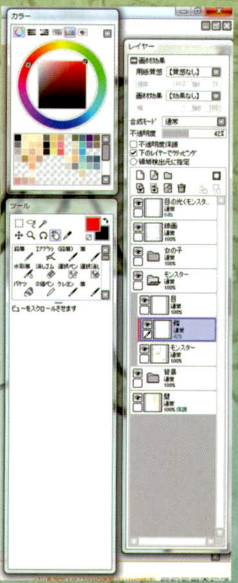
## STEP 05 怪物上色



使用空气笔刷描绘出阴影。使用不透明度 10% 的黑色。

鱼鳞部分如图中所示，一个一个涂上白色。全部上色完毕后将笔刷的浓度调低，使用橡皮擦适当擦掉一部分。将图层的不透明度设定为 40% 左右。



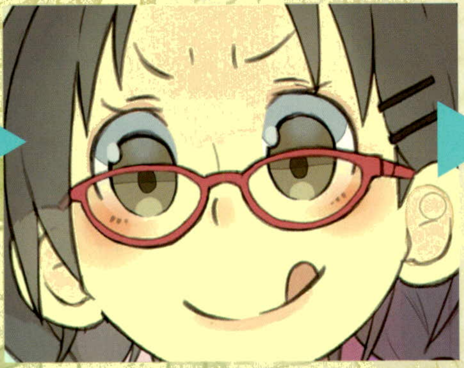
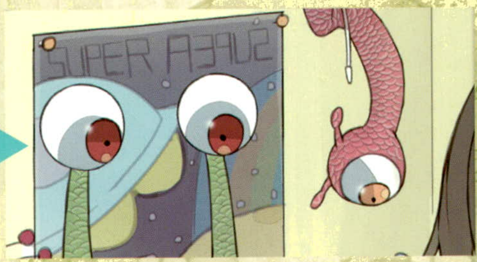


## STEP 06 眼睛

瞳孔描绘的大一些，下面的高光部分使用肌肤色会显得不那么突兀。





怪物的眼睛也用同样的方法进行上色。瞳孔小一些颜色深一些看上去更像怪物。在画面上新建一个图层描绘出眼睛的高光。

## STEP 07 加入阴影



加入浅色阴影。阴影颜色统一使用蓝色。在阴影图层之中使用水彩边界。



加入深色阴影。除了肌肤阴影之外其他都统一使用蓝色。与浅色阴影一样使用水彩边界。

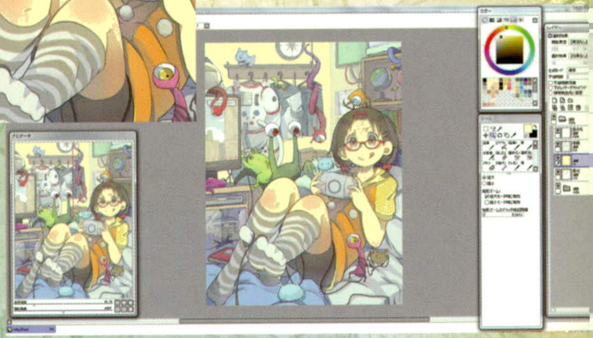


选择深色阴影上色的部分，使用空气笔刷加入淡淡的粉色。这样可以使画面看上去显得更加活泼。

## STEP 08 调整




使用空气笔刷在怪物周围上色，不透明度调整为 10% 左右。



为了调整整体颜色，在画面上方添加一个不透明度为 5% 的黄色图层。

## STEP 09 润色

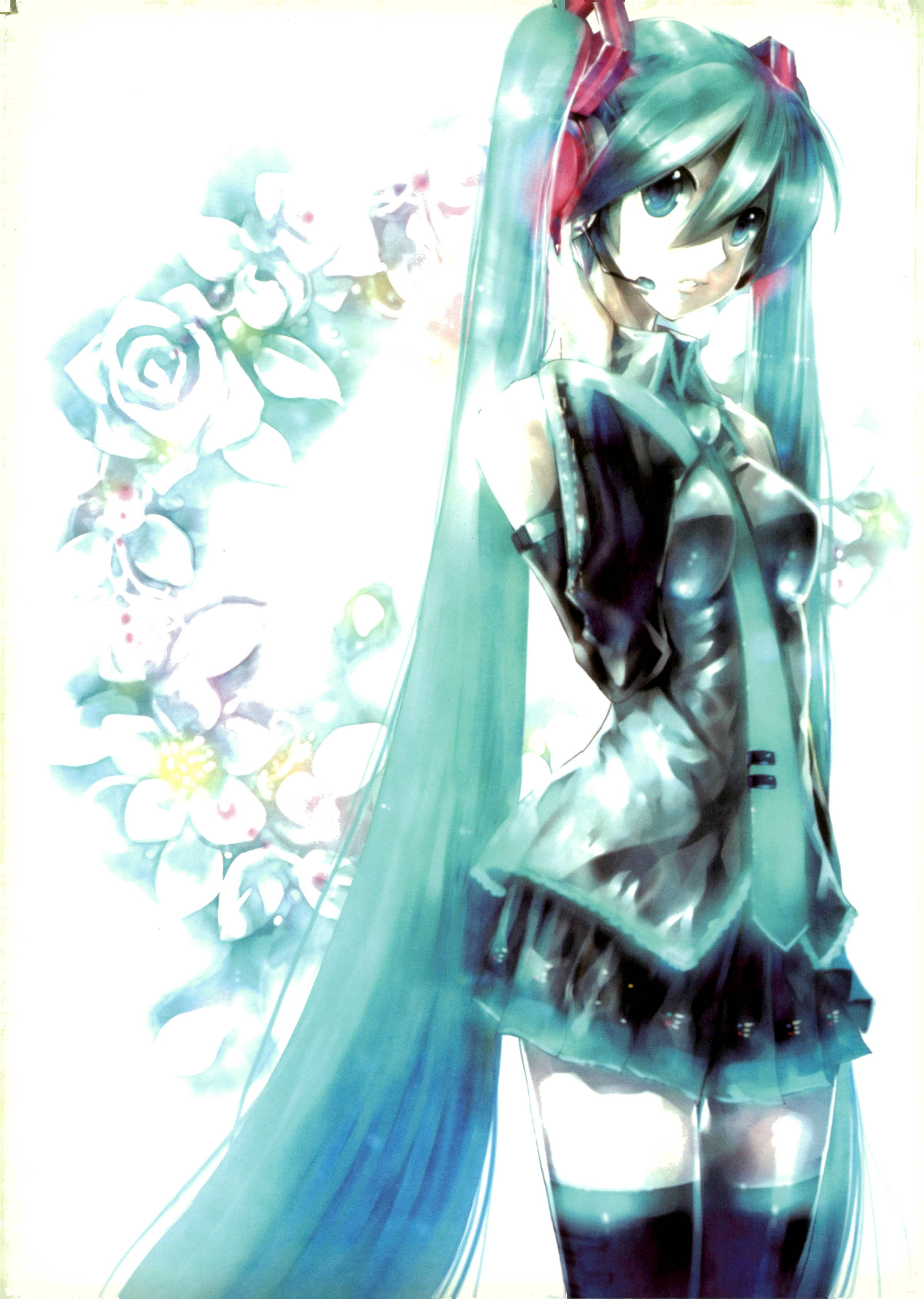




使用 Photoshop 进行润色。将所有图层合并，加入一个蒙版将整体画面晕染后就大功告成。

## COMMENT

如果能够给诸位读者提供一点点的帮助，那就是我最大的幸福！




mikucolor>>
你与初音未来相遇的物语
闷热的夏夜
两人一起参加庆典
心中激动不已
「要吃棉花糖吗？」
身穿浴衣的初音露出天真无邪的笑容
last color 夏祭


这个夏天的记忆
将是我铭记一生的宝物——

露天店铺的灯光
像萤火虫一样漂浮在黑暗之中
在凉风习习的河边
一起点燃花火
初音默不作声
只是安静地注视着花火
她在想些什么呢？
近在咫尺的初音几乎能够感觉到她的体温
不由得让人心跳加速




『好漂亮～』
巨大的烟花在夜空之中盛开
我和初音的夏天
才刚刚开始！




萌 × 绘 VOL.3 【图说新语】萌少女版吸血鬼图鉴·下【游绘殿堂】扩散性百万亚瑟王 卡牌鉴赏 2012年8月刊

